AnimaniA - Sonderheft 3
Frühjahr 2000

Nur für Erwachsene !

DM 29,80 ÖS 240 • SFR. 29,80
LIT 33500 • HFL. 27,70 • YEN 2380
USD 19,50 • GBP 9,90

SONDERHEFT 3

アニメニア

AnimaniA

Videos, Mangas & More

ADULT SPECIAL

© Mon Mon

Eddie Torial

Tja, Leute, nun haltet Ihr es also endlich in Händen, das lange angekündigte, mehrfach verschobene, heißersehnte Adult-Special Nummer 1. (SH: "Jetzt ist es geschafft... Ich kann keine Tentakel mehr sehen, ich kann keine männlichen Geschlechtsorgane mehr sehen und ich kann keine nackten Busen mehr sehen. Ich glaub´ ich geh´ ins Kloster!")

Schon im Vorfeld war dieses Heft der Auslöser für heftige Diskussionen - nein, nicht, weil es, wie einige Händler fälschlicherweise behaupteten, schon vor Erscheinen auf dem Index der BPjS gelandet ist. Die Diskussionen fanden hier bei uns in der Redaktion statt und drehten sich um das leidige Thema: "Was ist Adult? Wie definiere ich Adult? Wo ziehe ich die Grenze?". Immerhin existieren einige Animes mit erotisch "angehauchten" oder splattermäßigen Szenen auf dem Markt, die dennoch mit FSK 16 davongekommen sind. Und obwohl man bei "Adult" automatisch zuerst an Sex denkt, sind nicht alle ab 18 freigegebenen Animes primär erotischer Natur, sondern zählen - manchmal mit, manchmal ohne enthaltene Liebesszenen - eher zum Action- oder Horror-Genre. Von den in Japan ohnehin überaus beliebten Genre-Mischungen im Stile eines Toshio Maeda einmal ganz zu schweigen...

Und welche Titel sollten wir vorstellen? Sowohl auf dem deutschen als auch auf dem englisch- , französisch- und italienischsprachigen Markt sind eine Fülle von Adult-Animes und Mangas erschienen. Nach welchen Kriterien sollten wir also die Auswahl treffen? Wir haben uns schließlich darauf geeinigt, unser erstes Adult-Special einfach als Überblick über den deutsch- und englischsprachigen (PAL-)Markt zu konzipieren. Ihr werdet also auf den folgenden Seiten (fast) nur Titel finden, die bereits oder in Kürze hierzulande zu haben sind. Importe aus den USA, Frankreich oder Italien wurden nicht berücksichtigt (die heben wir uns für nachfolgende Specials auf). Eine Ausnahme bilden allerdings einige Animes, die im Rahmen unseres Toshio-Maeda-Specials vorgestellt werden und deren deutsches Release derzeit noch nicht geplant ist. Der Schwerpunkt des Magazins liegt insgesamt zwar im Erotik-Bereich, allerdings haben wir auch einige nicht in erster Linie auf Sex ausgerichtete Action- und Horror-Filme mit einbezogen, über die wir in der "regulären" AnimaniA nicht oder nicht so ausführlich berichten können; Richtlinie war dabei für uns die 18er-Freigabe. Daneben präsentieren wir Euch jede Menge Hintergrundinfos über die Themen Erotik in Japan, Comics & Zensur und die Faszination des Horrors. Wir hoffen also, (fast) alle Aspekte des Adult-Genres angesprochen zu haben - eine Ergänzung wird sicherlich die beiliegende CD-Rom sein, die die hervorragende "Enzyklopädie des erotischen Anime" (und natürlich zahlreiche Filmausschnitte sowohl von hier vorgestellten Adult-Animes als auch von anderen) enthält. Und noch eine gute Nachricht... Ihr habt es den Andeutungen in den obigen Sätzen sicher bereits entnommen: Dies wird dem aktuellen Stand der Dinge nach nicht das letzte AnimaniA-Adult-Special bleiben. Da die reguläre AnimaniA dank des Mainstream-Erfolges von Sailor Moon und Dragon Ball sehr viele jüngere Leser hinzugewonnen hat, haben wir uns entschlossen, die Berichterstattung über Erotik-Mangas und Animes dort etwas zurückzunehmen. Da wir aber nach wie vor ein Magazin für alle Anime-Fans herausbringen wollen, und nicht gerne eine Gruppe Fans (die Adult-Anhänger) zugunsten einer anderen (die jüngeren Fans bzw. vor allem deren Eltern und die Adult-Gegner) benachteiligen wollen, haben wir vor, in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen - vielleicht einmal im Jahr - ein Adult Special zusammenzustellen, in dem wir dann weder ein Blatt vor den Mund noch ein Feigenblatt vor´s Genital zu nehmen brauchen. So können alle Adult-Anhänger nach Herzenslust in ihrem Lieblingsgenre schwelgen, während sich die Adult-Gegner nicht über die bösen, bösen Bilder aufzuregen brauchen, und sie müssen noch nicht einmal ihre AnimaniA zerschneiden, wenn sie das sündhafte Material verbrennen wollen. Ja, sie brauchen sogar noch nicht mal die Plastikhülle um das Sonderheft aufzureißen, sondern können es gleich so wegschmeißen. Wir bieten eben nicht nur den Adult-Freunden, sondern auch den -Hassern etwas... In diesem Sinne viel Spaß mit den folgenden Seiten...

Eure AnimaniAcs

Dieses Heft darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden! Alle Charaktere sind rein fiktiv und stehen in keinerlei Hinsicht mit realen Personen oder Geschehnissen in einem Zusammenhang!

Haftung: Für den Fall, daß in AnimaniA unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Alle Texte © 2000 Weird Visions Media Verlags GmbH

eMail: AnimaniA@t-online.de

Tentakel Terror:

4 - 11	Manga, Anime & Sex in Japan
12 - 13	Advancer Tina
14 - 15	Akiko
16 - 17	Angel of Darkness
18 - 21	Cool Devices
22 - 23	Countdown Stories
24	Devilman
26 - 27	Fencer of Minerva
28 - 29	Idol of Darkness
30 - 32	Imma Yojo
33	Lustgarten der Geisha
34 - 35	Ninja Scroll
36 - 39	Secret Anima - Eine Kurzübersicht
40 - 41	School of Darkness
42 - 43	Super Adult Japanimation
44 - 45	Tokyo Private Police
46 - 47	Wicked City - Anime & Real Trash
48 - 51	Short Reviews
52 - 63	Toshio Maeda Special
64 - 65	Adventure Kid
66 - 79	Urotsukidoji
80 - 85	CD-ROMs & Games
86 - 89	Adult Encyclopädie
90 - 97	Comics & Zensur
100 - 101	~~Tentakel~~ Manga Mania
102 - 108	Horror
109 - 111	Artbooks
112 - 113	Fan Art
114	Sneak Preview

Torturöses Terrarium

Chefredaktion:	Marc Lavalle (ML) (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Layout & Satz:	Lars Erbstößer, Stefanie Holzer
Grafik & Logos:	Lars Erbstößer
Fotos & Screenshots:	Magic Touch, Stefanie Holzer
Übersetzung (japanisch)	Sakura Ilgert, Isa Kröger
Freie Mitarbeiter:	Lars Erbstößer (LE), Stefanie Holzer (SH), Manfred Vogelreiter (MV), Sakura Ilgert (SI), Stephan Janus (SJ), Thomas Nickel (TN), John Smith (JS) Dr. Roland Seim (RS), Steffen Dietrich (SD), Oliver Kobush (OK),
Animaniac Thanx to:	Günther Barth (macht immer Druck...) Moody Blues, Ramones (for musical support) Apple, Sony, Grundig, Pioneer (for Hardware) Bruna & Wilma (for food & drinks)
Cover:	© Mon Mon © Satoshi Urushihara
Special Thanx to:	OVA18, Trimax, Alpha Comics, Dr. Roland Seim

Urheberrecht: Alle in diesem AnimaniA Sonderheft veröffentlichten Beiträge sind Urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte auch Übersetzungen und Zweitverwertungen vorbehalten.
Reproduktionen gleich welcher Art, Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Alle Artikel sind mit dem jeweiligen Kürzel des Verfassers gekennzeichnet und geben nicht unbedingt die Meinung des Verlages wieder.

© Satoshi Urushihara

"I'm not bad, I'm only drawn this way..."

Manga, Anime und Sex in Japan

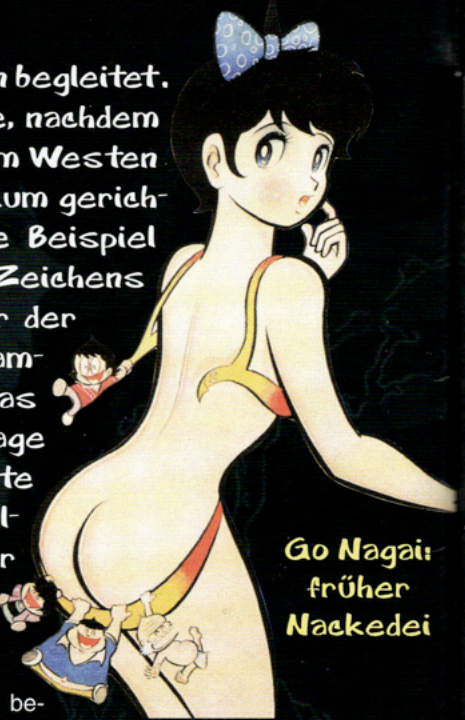
Erotik hat den Zeichentrickfilm schon fast von seinen Anfängen an begleitet. Bereits in der ersten Hälfte dieses Jahrhunderts, wenige Jahre, nachdem die bewegten Bilder Laufen gelernt hatten, brachte man - sowohl im Westen als auch in Japan - bereits eindeutige, an ein erwachsenes Publikum gerichtete, Andeutungen ein. Das bekannteste und gleichzeitig früheste Beispiel aus dem amerikanischen Trickfilm dürfte Betty Boop sein - ihres Zeichens die erste, bewußt "sexy" angelegte populäre Zeichentrickfigur der Filmgeschichte. In den 40er Jahren durfte Tex Averys "Wolf" schamlos die aufregende Barsängerin "Red Hot Riding Hood" (etwa: das ultraheiße Rotkäppchen) anhecheln, die sich in einer knappen Corsage auf der Bühne räkelte - sowohl Betty als auch "Red" sind heute Ikonen der US-Pop-Kultur und die direkten Vorläuferinnen der wohlgeformten Jessica Rabbit, die dem Kinopublikum mit rauchiger Stimme entgegenhaucht: "Ich bin nicht schlecht. Ich bin nur so gezeichnet worden..."

Ähnliche, an sich recht harmlose, erotische Elemente finden sich auch in zeitgenössischen Trickfilmen aus Japan, wobei sich in dieser frühen Epoche zumindest in Fernost wirklich noch alles auf solche Andeutungen beschränkte - der früheste bekannte einschlägig erotische Zeichentrickfilm, „Herr Großschwanz aus Paris" entstand ca. in den 20er Jahren - im Westen.Graphische Darstellungen von Sex kamen im Manga - so wie in den westlichen „Comix" (für Erwachsene, im Gegensatz zu „Comics" für Kinder- erst in den späten 60er Jahren auf, zunächst vorwiegend als karikaturistisches Element.

Manga (japanische Comics) und Anime (japanische Zeichentrickfilme) begannen ihren enormen Siegeszug in den Jahren nach dem zweiten Weltkrieg, als das von den Kriegsjahren, von den amerikanischen Besatzern und dem alltäglichen Überlebenskampf gebeutelte Publikum nach Ablenkung, gleich in welcher Form, lechzte. Obwohl beides in erster Linie als eine eher seichte Unterhaltungsform für Kinder und Jugendliche betrachtet wurde, gab es schon in den fünfziger Jahren die Nebenströmungen der "Akahon" (Rote Bücher) und "Gekiga" (Graphische Romane), in welchen ernstere, an ein älteres Publikum gerichtete Themen behandelt wurden - in "realistischerem" Zeichenstil als die, graphisch an die amerikanischen Max Fleischer-Cartoons (Betty Boop & Co.) erinnernden, Mainstream-Comics, und meist ohne Scheu vor offener Darstellung von Gewalt (obwohl sich der Sex auch hier noch auf Andeutungen beschränkte). (Eine ausführlichere Darstellung der Entwicklung von Manga und Anime ist in unserem **Sonderheft 1: Fan Art Special und Einsteigerguide** zu finden!). Erst im Laufe des nächsten Jahrzehnts jedoch wurde das Klischee "Comics = Kinderkram" endgültig ad acta gelegt und Manga und Anime als eigenständige Medien akzeptiert, in denen jedes Thema möglich war - von der anspruchsvollen Literaturadaption über die packende Space Opera bis hin zum Toilettenhumor unterster Kajüte. Ungefähr gleichzeitig übrigens vollzog sich eine ähnliche Entwicklung auch in Frankreich und in den USA, während in Deutschland besorgte Päda- (und Dema)gogen nach wie vor gegen die "jugendverderbenden Schundheftchen" Sturm liefen.

Bahnbrechend für die Entwicklung des Manga zum, und seine Akzeptanz als, eigenständiges Medium, das sich an alle Alters- und Bildungsklassen richten konnte, waren Osamu Tezuka (bei uns wohl am bekanntesten durch seine an Kinder gerichteten Werke wie "Astro Boy" und "Kimba der weiße Löwe"; er schuf aber unter anderem auch Adaptionen von Klassikern wie Dostojewskis "Schuld und Sühne" oder ein mehrbändiges Werk über das Leben des Buddha.) und Leiji Matsumoto (am bekanntesten durch die Figur des "Captain Harlock" und seine, stark philosophisch angehauchten, Abenteuergeschichten). Und natürlich machte auch die sexuelle

Tex Averys "Red"



Go Nagai: früher Nackedei

© Go Nagai/Dynamic Planning Inc. © Mon Mon/Basement/ORG © Terasawa Buichi © Hiroyuki Utatane/Pink Pineapple © Leiji Matsumoto

Revolution der sechziger Jahre nicht vor Japan halt. Sex, Krankheiten und Fäkalien hielten in den späten Sechzigern ihren Einzug in die japanischen Mainstream-Comics, vornehmlich in kurzen Gag-Strips, in denen bald gar nichts mehr heilig war. Aber auch die längeren Serien blieben nicht vor solchen Elementen verschont.

Go Nagai: Devilman Lady

Wird Tezuka gemeinhin als der "Gott des Manga" bezeichnet, da er sozusagen im Alleingang der Manga- und Animeindustrie zu jener Popularität und Kreativität verhalf, die sie heute noch besitzt, so muß Go Nagai als sein "böser Zwillingsbruder" gelten. Nicht nur trug Nagai mit "Little Witch Tickle" (1978) und "Mazinger Z" (auch bekannt als "Goldorak", 1972) wesentlich zu den (harmlosen, aber äußerst populären) Genres der "Magical Girls" (Mädchen mit Zauberkräften, das bekannteste Beispiel hierzulande ist „Sailor Moon“) und der Riesenroboter (hierzulande bekannt durch „Macross“ alias “Robotech“) bei - er war es auch, der in "Harenchi Gakkuen" (Die Schamlos-Schule, 1968) Darstellungen von Nacktheit und "freizügigem Verhalten" in die bis dahin harmlos-respektablen Mainstream-Comics für Jugendliche einführte. Erstmals wurde hier eine Schule nicht als respektable Erziehungsinstitution gezeigt, sondern als ein Tollhaus, in dem die Lehrer keine Respektspersonen, sondern entweder geistesgestört oder sexbesessen oder beides waren; die Schüler keine braven, angepaßten, zukünftigen wertvollen Mitglieder der Gesellschaft, sondern stinkfaul, rotzfrech und ohne jede Hemmungen. Die Serie war so ein Schlag ins Gesicht der damaligen gutbürgerlich-etablierten Gesellschaft, daß die Eltern-Lehrervereinigung Japans Exemplare der Comics öffentlich verbrannte. Was ihrer Popularität bei den Jugendlichen natürlich eher förderlich war...!

Go Nagai brach indessen fröhlich weiterhin Tabus. Ein Großteil seiner Werke zeichnet sich bis heute aus als freche Sex- und/oder Horror-Komödien und -Parodien (z.B. "Abashiri Family" - eine Art japanische Version der "Flodders"; oder die Superheldenparodie "Kekko Kamen", deren Protagonistin zwar im Gesicht bis auf zwei Sehschlitze maskiert, ansonsten aber splitternackt ist...) oder auch als äußerst düstere, brutale und oft mit starken erotischen Elementen durchsetzte Action- und Horrorstories ("Devil Man", „Devil Man Lady“ "Violence Jack", "Shutendoji"). Man sollte vielleicht betonen, daß weder seine Roboterserien noch seine Magical Girl-Abenteuer hiermit etwas gemeinsam haben: Go Nagai schwelgt in Sex und Gewalt, aber nur dann, wenn sein Publikum zumindest ein gewisses "Mindestalter" hat. Eine Unterscheidung, die im Bereich des Manga und Anime längst Normalität ist, die jedoch vielen westlichen Kritikern, die Comics und Zeichentrickfilme nach wie vor pauschal als "Kinderkram" abtun, schlaflose Nächte beschert...

Anfang der 70er Jahre begann die japanische Wirtschaft nach einer Periode des rasanten Aufschwungs plötzlich zu stagnieren. Der Preis für das fernöstliche "Wirtschaftswunder" begann sich zu zeigen: Umweltverschmutzung und daraus resultierende Krankheiten, politische Korruption und Affären. Auch im Manga schlug sich dies nieder. Es entstanden pessimistische, Gewalt und Horror ohne Beschönigung zeigende Werke wie "Zeni Geba" (Groschengewalt) und "Ashura" (Dämon) von Joji Akayama, die Geschichte eines häßlichen, niederträchtigen Verbrechers, der aus purem Spaß an der Freud´ raubt, plündert, mordet und vergewaltigt bzw. eines menschenfressenden Kindes in der von Hungersnot und Krieg geprägten Muromachi-Ära (16. Jahrhundert), gegen die sofort nach Erscheinen Tonnen von schriftlichen Protesten beim Verlag eingingen. Die in Akayamas Werken vertretene Aussage, daß das Böse nicht von außen, sondern aus den Tiefen der menschlichen Natur kommt, daß jeder von uns im nächsten Moment selbst zum Ungeheuer werden kann und daß dies die einzige Wahrheit ist, an die man sich in dieser Welt klammern kann, ist heute noch kennzeichnend für zahlreiche Werke des Horrors sowohl im Westen als auch in Japan selbst.

Obwohl solche Werke ebenso wie die von Go Nagai sozusagen "Sonderfälle" sind, die lediglich eine einzige, im weitgefächerten Feld des Manga neben vielen anderen vertretende Strömung zeigen, läßt sich feststellen, daß in den 70er und frühen 80er Jahren auch der "harmlose" Mainstream des Manga und Anime wesentlich mehr erotische Elemente enthält als zuvor: sexy Girls in hautengen Anzügen oder Bikinis (Die leichtbekleideten Schönen aus Buichi Terasawas Sci-Fi-Serie „Cobra“ sind noch heute so bekannt und sprichwörtlich wie bei uns die „Bond Girls“); gelegentliche, spielerisch angedeutete Nacktheit; Helden wie "Lupin III" oder der "City Hunter", bei denen nicht nur ständig eine gewisse erotische Spannung zwischen ihnen und ihrer Partnerin vorhanden ist, sondern die auch sonst jedem in der Serie vorkommenden Mädchen recht deutliche Avancen machen...

Ko-neko-chan (Kätzchen bzw. Muschi) bezeichnet in Japan ein junges, sexuell aktives Mädchen - Grund für die Popularität der Catgirls?

Buichi Terasawa: Cobra Girl

© Go Nagai/Dynamic Planning Inc. © Mon Mon/Basement/ORG © Terasawa Buichi © Hiroyuki Utatane/Pink Pineapple © Leiji Matsumoto

Beliebte Elemente sind - damals wie heute - Außerirdische (besonders weibliche) als Charaktere, die ja als solche nicht an irdische (d.h. japanische gesellschaftliche) Konventionen und Moralvorstellungen gebunden sind und so in völliger Unschuld und in aller Öffentlichkeit leicht bekleidet herumlaufen und Tabus brechen können - so wie Rumiko Takahashis "Lum", die sich permanent in einem knappen Tigerfellbikini präsentiert (was ein japanischer Teenager sich niemals erlauben könnte). Abwandlungen hiervon treten auch in der Gestalt von Cat- oder Bunny-Girls auf. Eine "finstere" Variante findet man auch - besonders häufig im Adult-Anime - in Gestalt von Dämonen und Halbdämonen, Incubi und Succubi, die nur für die Lust leben (z.B. Miko, die Heldin von "La Blue Girl", die, selbst eine Halbdämonin, die Welt - natürlich durch Sex - davor schützen muß, daß die lüsternen Dämonen aus der Hölle ausbrechen und sich in der Welt der Menschen austoben, oder Maya, die Protagonistin von „Imma Yojo“). Eine („jugendfreie“) Kombination von beidem findet man in Charakteren wie "Ryoko" aus der (keineswegs dem Adult-Genre zugehörigen!) Serie „Tenchi Muyo“, die sowohl Dämonin als auch Außerirdische und in ihren Liebesbezeugungen alles andere als zurückhaltend ist.

Als "realistischere" Alternative zu übernatürlichen Wesen müssen gerne auch Ausländerinnen herhalten, da auch sie nicht an japanische Moral und Konventionen gebunden sind. Zum einen kann allein durch den Unterschied zwischen den Kulturen das tatsächliche Verhalten vieler Nichtjapanerinnen einem Japaner als mehr oder weniger freizügig bis einladend vorkommen, selbst wenn es gar nicht so gemeint ist - zum anderen kommt natürlich der Reiz des Exotischen dazu, der die Phantasie anregt... Kein Wunder also, daß alle vielsagend die Augen rollen, als Keiichi, der Held von "Oh My Goddess" (ebenfalls kein Adult-Manga/Anime!), behauptet, er lebe mit einer Ausländerin zusammen (tatsächlich ist Belldandy eine Göttin, aber wer würde schon diese Erklärung glauben?). Um zurück auf die 70er Jahre zu kommen: Selbst Osamu Tezuka ist keine Ausnahme, was die „erotische Aufladung“ des Mainstream-Anime und Manga betrifft. Sein Film "Cleopatra" (1970) - eine moderne Version der altbekannten Geschichte, in der die ägyptische Königin nicht Mark Anton und Caesar verführen muß, um ihr Königreich zu schützen, sondern ihre weiblichen Reize bei dem Kommandanten einer außerirdischen Invasionsflotte einsetzen muß, um die ganze Erde zu retten - wurde in den USA mit dem Untertitel "Cleopatra, Queen of Sex" veröffentlicht und war der erste Zeichentrickfilm, der dort mit einem "X"-Rating (entspricht bei uns FSK 18) versehen wurde - einige Jahre vor Ralph Bakshis wesentlich deftigerem "Fritz the Cat".

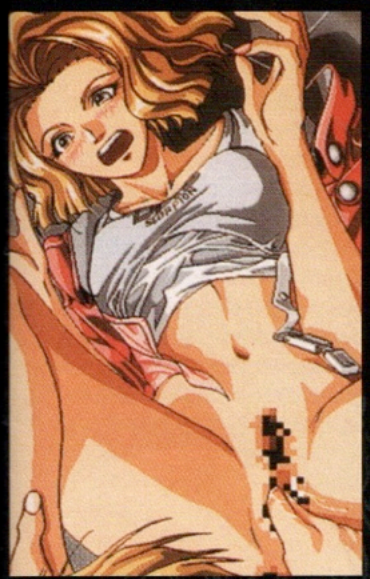
Sex und Gewalt sind allerdings nicht wirklich neue Elemente der japanischen Populärkultur. Bereits in der ausgehenden Edo-Periode (spätes 19. Jahrhundert) waren deutliche Darstellungen von Erotik (in Gestalt der "Shunga", "Frühlingsbilder") und Gewalt (Darstellungen von Samurai beim Harakiri mit spritzenden Blutfontänen) gang und gäbe - teilweise wesentlich deutlicher als so manch moderner Porno oder Splatter, teilweise in subtilen Andeutungen und Symbolen, die später auch an Manga und Anime weitervererbt wurden: Das verspielte Knabbern an einer Haarsträhne, einem Zipfel des Schals oder sogar einer scheinbar hastig in den Mund geschobenen Toastscheibe z.B., das man auch heute noch häufig in Illustrationen wiedersieht, war in den Kurtisanen-Portraits der Edo-Zeit ein eindeutiges Zeichen dafür, daß die dargestellte Dame "allzeit bereit" war (und wirkt auch heute noch ebenso sexy wie ein tiefer Ausschnitt) - und das, ohne sie in irgendeiner Weise offenherzig zu zeigen. Diese geschickte Taktik, etwas zu zeigen, ohne wirklich etwas zu zeigen sollten die Mangaka späterer Jahre zu einer wahren Kunst entwickeln, wenn auch mehr oder weniger zwangsläufig: Mit der Öffnung nach Westen und dem wachsenden Einfluß der puritanisch geprägten amerikanischen und britischen Gesellschaft des ausgehenden 19. Jahrhunderts kam auch deren Prüderie nach Japan, derzufolge schon ein entblößtes Tischbein (!) als unanständig galt. Die in diesem Geist entstandenen Artikel 175 des japanischen Strafgesetzes (1907) und Artikel 21 der Zollregulationen (1910) sowie ein weiteres Edikt aus dem Jahre 1918, welche die "Obszönität" betreffen, waren über gut 80 Jahre hinweg maßgeblich für die Situation und Entwicklung der Darstellung von Sex und Gewalt in Manga und Anime. Unter anderem besagten diese Gesetze, daß der Schambereich bei Erwachsenen zwar nicht bedeckt oder verborgen sein muß, es dürfen aber keine anatomischen Details dargestellt werden und die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen.

Findige Erotik-Künstler (und Porno-Verleger) entwickelten in den 60er/70er Jahren bald eine Vielzahl von Möglichkeiten, dieses Gesetz zu umgehen. Zum einen waren eine Zeitlang sogenannte "pink cassettes" sehr beliebt - Erotik-Hörspiele, in denen nach Herzenslust gestöhnt und gekeucht werden konnte, ohne daß irgendetwas dabei zu sehen war. (Das Wort "pink" (pinkku) hat in Japan eindeutige erotische Konnotationen, so werden z.B. auch die Werbezettel für Prostituierte, die so gerne in Telefonzellen zu finden sind, als "pinkku bira", pinkfarbene Zettel bezeichnet. Das erklärt dann auch für westliche Fans ungewöhnlich anmutende Titel und Namen wie z.B. "Dragon Pink", „Pink Pineapple“ etc.).

In den visuellen Medien - Manga, Anime, Fotografie und Film - wurden bevorzugt Körperteile und Dinge dargestellt, die nicht dem gesetzlichen Wortlaut entsprechend als "anstößig" galten: nackte Brüste, Sado-Maso-Szenen (bei denen kein Eindringen des Penis in die Vagina erfolgt, daher auch keine Genitalien dargestellt werden müssen), mehr oder weniger durchsichtige Unterwäsche, die gelegentlich so weit hochgerutscht ist, daß eigentlich nichts mehr der Phantasie überlassen bleibt, obwohl nichts "wirklich" gezeigt wird. Die erotische Faszination, die weibliche Unterwäsche auf Japans Männer ausübt, und die sich immer wieder auch in Manga und Anime zeigt, hat ihre Wurzeln in dieser über Jahrzehnte hinweg praktizierten Tradition - von den eher harmlosen Hecheleien eines Happosai

© Himeya-Soft Inc./Tatsumi Publishing © Cocktail Soft/Ides´ Co. Ltd/Softbank Corp. © Satoshi Urushihara

Verschiedene Techniken der "Zensurvermeidung"



("Ranma 1/2") oder Ryo Saeba ("City Hunter") angesichts eines an der Wäscheleine flatternden BHs und den selbst in Kinderfilmen gelegentlich vorkommenden, harmlosen "Panty-Shots", in denen ein Windstoß das Röckchen einer Schülerin lüpft und ihr Höschen präsentiert bis zu den im realen Leben existenten spezialisierten Läden („Blue Sailor"), in denen man die gebrauchten Unterhosen junger Mädchen erstehen kann. Hinzu kommt nach Meinung einiger Soziologen die Theorie, daß Unterwäsche, die in der heute üblichen Form erst vor relativ kurzer Zeit (mit der Öffnung nach Westen) in Japan eingeführt wurde, noch immer einen starken exotischen - und damit auch erotischen - Reiz besitzt.

In Mangas wird die graphische Darstellung des „Verbotenen" häufig durch leere Flecken an den bewußten Stellen (manchmal bei der Veröffentlichung im Ausland von Retuschierern im Nachhinein ausgefüllt, wie z.B. in den USA der Fall) umgangen, gerne werden auch eindeutige Symbole darüber gelegt (... man kann sich gar nicht vorstellen, WAS alles wie ein männliches oder weibliches Geschlechtsorgan aussieht, wenn man nur ein bißchen die Phantasie bemüht...), nur bestimmte Ausschnitte oder vage Umrisse gezeigt. Getreu dem Motto: „Weniger ist manchmal mehr" wird hier aus der Not der Zensur die Tugend gemacht, die Szenen durch phantasieanregende Darstellung noch pikanter zu gestalten als es eine bloße „Fleischbeschau" könnte. Im Anime greift man auf ähnliche Stilmittel zurück - über bestimmte Szenen werden ein "Weichzeichnereffekt" oder Pixel (sogenannte Win oder Meko Masks) gelegt; es wird geschickt mit Umrissen, Licht und Schatten angedeutet; bei Nahaufnahmen greift man auf unnatürliche Farben zurück (Motto: "Selbstverständlich ist das keine Vagina, es ist doch ganz blau. Oder haben Sie vielleicht schon mal eine blaue Vagina gesehen?" Siehe "F III - Frantic, Frustrated & Female") - oder auf ungewöhnliche Kameraeinstellungen. So ist es z.B. nichts Ungewöhnliches, daß man den bewußten Akt plötzlich von innen (!) sieht. Auch die allseits beliebten, eindeutig geformten Dildos und Tentakel sowie andere "Ersatzobjekte" fallen nicht unter das japanische Obszönitätsgesetz - ebensowenig wie andere Kuriositäten: Da z.B. Frauen natürlicherweise keinen Penis besitzen, kann ohne Probleme gezeigt werden, daß einer auf magische Weise einer wächst und natürlich auch alles, was sie dann damit anstellt. (Siehe "Time Stripper", "F III - Frantic, Frustrated & Female"). Kein Problem mit den Behörden...

Der jahrzehntelang herrschenden, außergewöhnlichen Zensursituation in Japan haben wir teilweise für ein weiteres Phänomen zu danken, welches zu einem Gutteil mitverantwortlich ist für den schlechten Ruf sowohl von Manga und Anime als "Kinderpornographie" als auch für die Verunglimpfung vieler Japaner als "pervers" und "unfähig zu normalen Beziehungen" in vielen westlichen Medien: der "Lolikon", kurz für "Lolita-Komplex"; Schlagwort für die augenscheinliche Besessenheit der Japaner mit niedlichen Schulmädchen in Matrosen-Uniformen.

Der Lolikon kam Anfang der 80er Jahre auf und hat seinen Ursprung - zumindest was den Erotikmanga betrifft - in Parodien auf die gängigen Shojo (= Mädchen-) Mangas, in welchen Liebe zwar romantisch verklärt, der körperliche Aspekt jedoch ganz außen vor gelassen wurde. Interessanterweise waren es zum Großteil Frauen, welche mit eben diesen Shojo-Mangas aufgewachsen waren, die sie nun in teilweise krasser Form parodierten. Die typischen unschuldig-großäugigen Heldinnen wurden nun plötzlich in völlig andere Situationen gebracht...! Gleichzeitig setzten sich zu dieser Zeit allgemein mehr Frauen (die dazu neigten, ihre Charaktere etwas niedlicher zu zeichnen als ihre männlichen Kollegen) als Zeichnerinnen erotischer Mangas durch, darunter auch Autorinnen besagter Parodien, die einen regelrechten Trend auslösten: Plötzlich waren es nicht mehr erwachsene Männer, die erwachsene Dinge mit erwachsenen Frauen trieben - Nachbarinnen, Kellnerinnen, Touristinnen... - wie im Erotikmanga (sanryû gekia, "drittklassige Graphic Novels" genannt) bis dahin üblich, sondern die Mädchen wurden zusehends niedlicher - und jünger. Die gängigen Zensurgesetze, die zwar verboten, einen erwachsenen Mann und eine erwachsene Frau beim "straight sex" zu zeigen, aber zuließen, daß eine Schülerin vor der Pubertät (also noch ohne Schamhaare; d.h. keine explizite Darstellung erwachsener Genitalien) von einem Tentakel verwöhnt wird, trugen das Ihre zu dieser Entwicklung bei.

Trotzdem sei von Anfang an betont, daß der Lolikon nicht mit Pädophilie gleichzusetzen ist; im Gegenteil - die Heldinnen der Mangas und Animes sind vielleicht Schülerinnen, und dadurch dem Zensurgesetz entsprechend keine erwachsenen Frauen, dennoch aber Teenager und (von

Das Schulmädchen als Ikone des Anime

© U-Jin

einigen unrühmlichen Ausnahmen abgesehen) keine Kinder mehr. Teenagern wiederum ein Recht auf sexuelle Erfahrungen absprechen zu wollen, widerspricht sowohl im Westen als auch in Japan jeglicher gesellschaftlicher und soziologischer Realität.Auch die vielzitierten großen Augen der Anime-Charaktere zeugen nicht etwa davon, daß dies alles kleine Kinder sein sollen, sondern haben sich in einer langjährigen Entwicklung - die unter anderem mit dem Einfluß eines gewissen Walt Disney begann - als Stilelement durchgesetzt, welches lediglich dazu dient, dem Zuschauer die Figur durch die Verwendung des Kindchenschemas instinktiv sympathisch zu machen - eine Taktik, die bei erwachsenen Charakteren ebenso ihre Anwendung findet wie bei jugendlichen, bei auf niedlich ausgelegten Comedies ebenso wie bei Action-Animes á la Akira. Mit Erotik hat dies nichts zu tun, vielmehr mit dem Reiz dessen, was in Japan nicht alltäglich ist .

©Penthouse

Der Lolikon war und ist dabei keine Tendenz, die nur in Comics und Zeichentrickfilmen vorkommt. Er entsprach einem allgemeinen Trend in der japanischen Gesellschaft jener Tage; einem Streben nach Jugendlichkeit und jungem Elan, unbefangener Fröhlichkeit, Lebendigkeit und vor allem Niedlichkeit ("kawaii"). Zynismus, Pessimismus, Nachdenklichkeit, Introspektion, Ernsthaftigkeit etc. waren gerade nicht "in" - die Mode-Ikone jener Zeit war die unschuldige Schülerin in ihrem Matrosenkleidchen, die ein niedliches Stofftier im Arm hielt, und viele, auch ältere Japanerinnen eiferten dieser Mode nach, trimmten sich auf unschuldiges Aussehen, mit hohen Stimmchen, süßen Accessoires (Schleifchen, Kinderhaarklammern...) - im Grunde nicht anders als bei uns derzeit die allgegenwärtigen "Girlies", Baby Spice läßt grüßen. (Tatsächlich sind zahlreiche Elemente des Lolikon-Trends nicht nur gegenwärtig auch in unserer Alltagskultur festzustellen.) Der Begriff "Burikko" bezeichnete die Möchtegern-"Girlies" von damals - erwachsene, oft erfahrene und weltgewandte Frauen, die sich wie ein unschuldiges kleines Mädchen benehmen.

Das Ganze hat dabei als Phänomen an sich herzlich wenig mit Pädophilie zu tun. Hinter der Begeisterung für die niedlichen Schulmädchen steckt nicht die Geilheit des Erwachsenen auf das Kind, die letztendlich irgendwo nichts anderes als der Wunsch ist, Macht über einen anderen auszuüben, sondern vielmehr der völlig gegensätzliche Wunsch, Verantwortung (und damit zwangsläufig auch Macht) zeitweise abzugeben. Die Welt der Erwachsenen ist - speziell in Japan, wo der Einzelne so stark in seinen Betrieb eingebunden ist, daß es nicht einmal üblich ist, sich den vollen Jahresurlaub zu nehmen - eine Welt voller Zwänge, Verpflichtungen und Regulationen, in der Tag für Tag ein ungeheurer Erwartungsdruck auf den Einzelnen ausgeübt wird. Der Lolikon drückt in seiner harmlosen Form einfach den Wunsch aus, hieraus zu entkommen; zurückzukehren in die vergleichsweise sorglose Zeit der Jugend, in der jegliche Verantwortung noch von Eltern und Erwachsenen übernommen wurde, in der man geborgen und versorgt war und als Teenager unter Teenagern das aufregende Prickeln der ersten erotischen Erfahrungen noch einmal erleben kann. Der Lolikon versucht vornehmlich, eine Welt ohne Erwachsene zu schaffen - eine nostalgisch gefärbte, idealisierte Welt der Jugendlichkeit, bei der der Erwachsene nur ein außenstehender Zuschauer ist.

Damit ist er, wie schon gesagt, alles andere als ein spezifisch japanisches Phänomen (wohl offensichtlich, wenn schon der Name von einem in Amerika entstandenen Roman eines Europäers stammt...). Vladimir Nabokov veröffentlichte seinen Roman "Lolita" 1956 - ungefähr zur gleichen Zeit also, als weltweit das "Teenager-Phänomen" ausbrach: Erstmals in der Geschichte wurden Jugendliche als eigenständige Bevölkerungsgruppe mit eigenen Interessen und einer eigenen "Kultur" wahrgenommen. Die Teenager und ihr Taschengeld wurden in den folgenden Jahren zu einem der wichtigsten Marketing-Faktoren überhaupt; eigene Moden, eigene Produkte, eigene Musik entstanden, durch die sich die Jugendlichen von den älteren Generationen abhoben. Daß sie anders waren als die "Altvorderen" äußerten die Jugendlichen nicht selten auch durch aktive Proteste, Rebellion und Randale, so daß der Begriff "Teenager" recht bald einen negativen Beigeschmack bekam und nahezu gleichbedeutend mit "sündig" und „verrucht“ war. Auch die Lolita in Nabokovs Roman ist ein solcher Teenager - sie ist zwar noch sehr jung, aber eindeutig kein Kind mehr, sondern bereits eine aufblühende Frau, die sich für all das interessiert, was einen Teenager auch heute noch ausmacht: Musik, Mode, Jungs. Statt mit Puppen spielt sie mit Männern, und tut dies auf eine teilweise bereits raffinierte, teilweise aber auch unschuldig-ungeschickte Art und Weise, die (im Roman) letztendlich zur Katastrophe führt.

Zwar ist auch das Interesse gestandener Männer an sehr jungen Mädchen alles andere als neu - die Geschichte und Weltliteratur sind voll davon, und in Japan wird so etwas übrigens nicht als anstößig betrachtet, wogegen es im Westen heute doch mit relativ schiefen Augen angesehen wird. In der Regel sind die Mädchen aber bis zu diesem Zeitpunkt eher passive "Opfer". Lolita hingegen, der moderne Teenager, ist aktiv: sie "konsumiert" (im übertragenen Sinn auch den Mann und seine Gefühle), sie verführt, und Nabokovs - wohlgemerkt eindeutig geistig geschädigter(!) - Protagonist, der die Schuld an der Katastrophe bei allen anderen, nur nicht bei sich selbst sucht, beschreibt sie als "Nymphchen", als ein quasi-dämonisches Wesen, das Zerstörung bringt. (Ein wesentlicher Unterschied übrigens

© U-Jin

zum japanischen Lolikon, in dem die Mädchen sehr häufig passive "Verführungsopfer" sind!) Ungefähr gleichzeitig mit Japan, wenn nicht sogar etwas früher, ist ein "Lolita-Trend" auch im Westen zu beobachten. Angefangen mit den Schulmädchenreports und "Eis am Stiel"-Filmen, die von den späten Sechzigern bis weit in die achtziger Jahre beliebt waren über Filme wie "La Boum" mit Sophie Marceau, "Mein Vater, der Held" und sein US-Remake „Daddy Cool", "Pretty Baby" und "Die blaue Lagune" mit Brooke Shields, die Weichzeichnersoftsexfilme und -fotos eines David Hamilton bis hin zu modernen Pin-Ups von Mädchen im Cheerleaderkostüm... In Japan gab man dem Phänomen lediglich einen Namen, welches an sich aber einfach ein Ausläufer des Teenagerkultes der 50er bis 70er Jahre ist, gepaart mit der sexuellen Revolution, die zu mehr offener Freizügigkeit gerade unter Jugendlichen führte, ein Teil der Rebellion gegen die „Altvorderen", Motto: „Wer zweimal mit demselben pennt, gehört schon zum Establishment!" Nicht zuletzt zählt zu den Kultromanen der japanischen Lolikon-Szene der italienische Roman "Porci con le ali", in dem es um Sex unter Jugendlichen geht. Das Ganze hätte übrigens genausogut "Alice-Komplex" (oder Alikon) lauten können, nach "Alice im Wunderland" - geschaffen von Lewis Carroll, der bekanntlich Zeit seines Lebens auf äußerst umstrittene Weise von sehr jungen Mädchen fasziniert war. "Alice Club" ist denn auch der Titel eines monatlich erscheinenden japanischen Magazins zum Thema Lolikon. So harmlos der Lolita-Komplex jedoch in seiner Gesamtheit ist, und auch in der Form, in der er sich im Mainstream-Manga und -Anime zeigt (Magical Girls-Serien, insbesondere die Verwandlungen kleiner Mädchen in erwachsene Frauen; "zufällige Nacktszenen" in Teenage Soap Operas wie Kimagure Orange Road; direkte Anspielungen á la "Der hat ja ´nen Lolikon" in einigen Serien wie Urusei Yatsura, El Hazard etc.), es soll nicht verschwiegen werden, daß das Ganze auch eine Schattenseite hat:

Beispielsweise existiert ein fließender Übergang von der Faszination der Schulmädchen zur Porno- und Kinderpornoindustrie. Daß es in Japan spezialisierte Läden gibt, in denen Schülerinnen ihr Taschengeld aufbessern, indem sie gebrauchte Unterwäsche und Schamhaare verkaufen, mag ja noch angehen (...es gibt wesentlich Perverseres, und wem´s gefällt...). Die nächste Stufe ist das noch heute gängige "enjo kosai" (wörtlich "gesponsorte Verabredungen"), wobei sich junge Mädchen mit älteren Männern verabreden und sich von ihnen zum Essen einladen oder Geschenke machen lassen - offiziell ohne jegliche Verpflichtung, aber man muß wohl nicht zwei und zwei zusammenzählen, um sich auszurechnen, wie so etwas läuft - und wie schnell es passieren kann, daß ein ganz normales Mädchen, das eigentlich nur etwas Geld nebenbei verdienen wollte, um sich die neuesten Markenklamotten leisten zu können (die man nun mal braucht, um "in" zu sein), in die Prostitution abgleitet. (Diese Problematik machte übrigens Neon Genesis Evangelion-Autor und Regisseur Hideaki Anno zum Thema seines ersten Realfilms, „Love and Pop".) Vom "richtigen" Rotlichtmilieu gar nicht erst zu sprechen, das von der Yakuza (der japanischen Mafia) kontrolliert wird, die den "Bedarf" im Zweifelsfalle mit Mädchen aus Thailand deckt. Auch im Bereich von Manga und Anime gibt es sehr krasses, kinderpornographisches Material, was nach Aussage aller gängigen Videolabels und Verlage aus gutem Grunde niemals in Deutschland veröffentlicht werden wird!!

Teilweise ist dies ein Ergebnis der Lockerung der Zensurgesetze Ende der 80er Jahre. Diese führte zu einem regelrechten Wettbewerb der Manga-Magazine, wer die provokantesten Stories brachte. Bald tauchten sehr eindeutige Stories auch in Magazinen für Teenager und sogar für Kinder auf. Ein Bericht der Asahi Shimbun, Japans größter nationaler Tageszeitung, vom 4. September 1990, stellte schockiert fest, daß 50% aller Mangas(!) Sex-Szenen beinhalteten, und mindestens 8% Masturbationsszenen: "Selbst in Amerika und Europa, wo Pornographie legal ist, gibt es vermutlich kaum einen Bereich, der so offensichtlich und ohne Rücksicht auf Zeit oder Ort mit Sex durchsetzt ist."

Dennoch verlangte die „Shimbun" bezeichnenderweise nicht nach Zensur, denn der Text fährt fort "... das bedeutet aber nicht, daß die Situation durch Gesetze und Verbote geregelt werden sollte. Selbst wenn es vereinzelte, besonders problematische Magazine gibt, sollten die Probleme durch Diskussionen und Zurückhaltung/Selbstkontrolle seitens der Verleger gelöst werden." Diese Abneigung gegenüber gesetzlicher Kontrolle mag vielleicht daher resultieren, daß es in Japan erst seit der Einführung der neuen, von den USA diktierten Verfassung 1946, wirkliche Pressefreiheit gibt. Über 250 Jahre lang besaß die Regierung der Edo-Periode (1600 - 1868) die absolute Kontrolle über alles, was veröffentlicht wurde. (Vielleicht geht bzw. ging es uns in Deutschland einfach in dieser Beziehung in den letzten 100 Jahren zu gut... Sonst würden wohl kaum einige Zeitgenossen wegen jedem Furz nach Verboten schreien.) Für Künstler war es in dieser Epoche sicherer, erotische Kunst zu machen, anstatt sich in irgendeiner Form politisch zu äußern (und sei es nur durch das Portrait eines Fürsten) und einzumischen, gleichzeitig bot ihnen dies dennoch eine Möglichkeit, die Autoritäten ein bißchen zu provozieren - noch heute haftet daher dem Erotik-Künstler in Japan das Image des Rebellen gegen das Establishment an.

Auch die Erotik-Film-Industrie erlebte in den 80er Jahren einen enormen Aufschwung dank der wachsenden Verbreitung des Videorecorders, der einen ganz neuen Markt öffnete: Endlich konnte auch daheim im stillen Kämmerlein ohne großen Aufwand genossen werden, wozu man sonst verschämt ins Kino schleichen oder zumindest einen aufwendigen Super 8-Projektor aufbauen mußte. Auch die Anime-Industrie profitierte

©Plantech/Studio Polaris/Century

von dieser Entwicklung und der Einführung der sogenannten OVAs oder OAVs, kurz für Original Video Animation bzw. Original Animated Video, also Filme, die direkt für das Release als Video produziert wurden und nicht vorher im Kino oder Fernsehen gezeigt wurden. Neben den ganz harmlosen OVA-Fortsetzungen oder zusätzlichen Episoden zu bekannten Serien - erfreuten sich natürlich auch die Erotik-OVAs großer Beliebtheit. Mit ihnen, kann man sagen, nahm das Genre der Adult-Animes seinen Anfang. Die erste Adult-OVA erschien 1984 unter dem Titel „Reddening Snow/ Girls Tortured With Roses“ (...nein, Tuxedo Mask kam nicht drin vor!), der große Durchbruch kam jedoch wenige Monate später mit dem ersten Tape der „Cream Lemon“-Serie.

Insgesamt 24 Episoden sollten in den nächsten 8 Jahren erscheinen (16 reguläre und 8 Specials), sowie 11 Episoden der Nachfolgeserie „New Cream Lemon“, bei denen einige der größten Namen des Mainstream-Anime ihre ersten Erfahrungen als Zeichentrickfilmer sammelten, z.B. Yuji Moriyama (Project A-Ko, Agent Aika), Hiroyuki Kitakubo (Golden Boy, Ghost in the Shell PSX Game) und Satoshi Urushihara (Plastic Little). Eine bunte Mischung aus High-School-Comedy, Roboter-Abenteuer, Science Fiction mit teilweise parodistischem Einschlag und natürlich immer entsprechend deutlich gezeigten Sex-Szenen. Einige der SF-Episoden erschienen vor Jahren auch in Deutschland, unter dem klangvollen Titel „Raumschiff Geilleckficka“. Der Titel ist dabei voll von erotischen Assoziationen: die „Lemon“ (Zitrone) steht für die ersten sexuellen Erfahrungen - eine hübsch anzusehende, süß riechende Frucht, die frisch und intensiv schmeckt, wenn man sie kostet. Auch zahlreiche andere Erotik-Animes und -Mangas weisen das Wort „lemon“ in ihrem Titel auf: Cutie Lemon, Lemon Cocktail, Lemon Angels... etc. Die „Cream“ (Sahne) wiederum steht für etwas Exotisches, Reizvolles (Milchprodukte werden in Japan allgemein selten gegessen), das durch seine weiche, cremige Konsistenz einen umso stärkeren erotischen Reiz ausübt. Dazu kommt natürlich noch, daß „cream“ im Westen ein Euphemismus für diverse Körperflüssigkeiten ist.

Auf dem Höhepunkt dieser „Lolikon“-Welle, die mit einer zusehend krasseren Erotisierung des Mainstream-Manga-und Anime einherging, geschah eine aufsehenerregende Serie von Morden, die in der so gut wie verbrechensfreien japanischen Gesellschaft besonders heftig einschlugen. Der 27jährige Tsutomu Miyazaki entführte und ermordete 1988 - 1989 drei Vorschülerinnen. Die Leiche eines seiner Opfer schickte er unter dem (angeblich aus einem Comic entlehnten) Namen „Yuko Imada“ an ihre Familie. Als Miyazaki gefaßt wurde, fand man in seiner Wohnung ca. 6000 Videos einschließlich diverser Horror- und Splatter-Filme und zahlreicher Lolikon-Porno-Animes, - Fanzines und - Mangas. Offenbar hatte Tsutomu auch schon selbst gezeichnetes einschlägiges Material auf dem Comiket, der größten Messe für von Fans gezeichnete und selbstverlegte Comics, angeboten. "Er war die Verkörperung des schlimmsten Alptraums der Manga- und Anime-Industrie: ein Fan, der nicht mehr in der Lage ist, zwischen Realität und Phantasie zu unterscheiden und der vom übelsten Material besessen ist, das es gibt: Kinderpornos." kommentiert Fred Schodt in „Dreamland Japan“. Damit wurde die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit auf Manga und Anime gelenkt - und die Öffentlichkeit war entsetzt, was sich da in die für harmlos gehaltenen Comics und Filme eingeschlichen hatte, und in welchem Ausmaß. Protestbewegungen und Bürgerinitiativen schossen wie Pilze aus dem Boden. Die "Vereinigung zum Schutze der Kinder vor Comics", gegründet von Isao Nakao, setzte wieder stärkere Zensurgesetze durch, ebenso wie ein härteres Durchgreifen gegenüber "obszönen" Manga. Etliche Verleger wurden verhaftet, was bis zu diesem Zeitpunkt so gut wie nie zuvor passiert war. Auch vor der Dojinshi (Fanzine)-Szene, die bis dahin ohnehin völlige Narrenfreiheit gehabt hatte, wurde kein Halt gemacht: Am 15. April 1991 wurden 45 Dojinshi-Verleger, -Herausgeber und -Zeichner verhaftet wegen Besitz und Verkaufabsichten von obszönem Material. Überall in Japan wurden Mülleimer mit der Aufschrift "Minai, Yomanai, Yomasanai" (Nicht ansehen, nicht lesen, von niemanden lesen lassen") aufgestellt. Der Begriff „Otaku“ - eigentlich „Haus“ - bis dahin mit leicht negativem Touch gebraucht für einen extremen Fan, der sich in sein eigenes Kämmerlein zurückzieht und den Kontakt zur Außenwelt fast völlig aufgegeben hat, wurde zu einem regelrechten Schimpfwort (immerhin war Miyazaki „einer von diesen Spinnern“!).

Durch diese heftigen Proteste zogen die Verlage die am meisten beanstandeten Werke zurück und führten eine Art „Selbstkontrolle“ durch: Von nun an kam weniger Erotik in Geschichten für Kinder & Jugendliche vor, und so manche Magazine und Tankobon (Sammelbände) wurden ab jetzt deutlich als "nur für Erwachsene" ausgewiesen. Angesichts all der Kritik und den Forderungen nach Zensur gründeten einige der berühmtesten Mangaka - u.a. Shotaro Ishinomori (Cyborg 009) und Machiko Satonaka (eine der wichtigsten Zeichnerinnen von Shojo-Mangas) - die „Vereinigung zum Schutz der Ausdrucksfreiheit in Comics“ als Gegenpol. Für die Dojinshi-Szene gaben die Veranstalter des Comiket rechtzeitig Warnungen bekannt, welches Material Probleme verursachen würde. Als allerdings in Chiba, dem bisherigen Veranstaltungsort, die Behörden verfügten, daß Comics mit mehr als 20% Nacktheit als "schädlich" gelten und nicht zugelassen würden, zogen die Veranstalter dann aber doch die Konsequenzen und nach Tokio um, wo man zumindest Nacktheit als solcher weniger streng gegenüberstand. Yonezawa-san, der Vorsitzende der Comiket-Organisation, erklärte hierzu in einem Interview: "Dojinshi sind nicht von Erwachsenen für Kinder gezeichnet, sondern in der Regel von jungen Leuten für junge Leute. Die meisten Leser und Zeichner sind so um die 19 Jahre. In diesem Alter

ist es unmöglich, sich nicht - wenigstens andeutungsweise - mit Sex zu beschäftigen."

Ende 1994 hatte die Diskussion um Meinungsfreiheit oder Zensur ihren Zenit überschritten. Die Sache hatte sich irgendwo selbst überlebt: viele „Adults only"-Magazine verschwanden vom Markt, einfach dadurch, daß viele Händler sie nicht mehr führten; das provokative "Lolikon"-Material wurde aus den Mainstream-Magazinen für Kinder und Jugendliche genommen.
„Zum Ausgleich" wurde das Material in den überlebenden Adult-Mangas härter, zumal seit 1993 das Verbot der Darstellung von Schamhaaren und Geschlechtsorganen endgültig wegfiel, wobei allerdings gleichzeitig der Lolikon-Erotikmanga offiziell gesetzlich verboten wurde. Dennoch existiert das Genre nach wie vor, wenn auch im extrem kleinen Rahmen und wird mehr oder weniger toleriert - vielleicht wegen der gerade in Japan bei Comics und Filmen sehr anerkannten Ventilfunktion.(Während man im Westen davon ausgeht, daß allein das Betrachten von Bildern oder einem Film die Hemmschwelle gegenüber der Tat an sich abbaut, sei es nun eine Gewalthandlung oder Pädophilie, vertritt man in Japan die Ansicht, daß das stellvertretende Erleben in der Phantasie den Drang zur Tat abbaut. Beide Theorien haben etwas für sich, es ist jedoch vielsagend, daß Japan trotz Dunkelziffer eines der Länder mit der niedrigsten Kriminalitätsrate der Welt ist...) Die Autoritäten zumindest hatten (und haben) mit der durch den Wegfall der Zensurgesetze ebenfalls zunehmenden Erotik in Realfilmen und Fotobänden und -Magazinen andere Beschäftigungsfelder, in denen sie sich austoben können...
Sexuelle Andeutungen, Nacktheit und erotisch angehauchte Situationen gibt es natürlich auch heute noch in Mangas für alle Altersklassen, aber die mehr oder weniger graphischen Darstellungen wurden doch auf die an ein älteres Publikum (nicht unbedingt: an Erwachsene!!) gerichteten Mangas reduziert. Auch in der Dojinshi-Szene existieren nach wie vor erotische, teilweise auch pornographische Parodien von bekannten Serien, gegen die auch hin und wieder deren Produzenten rechtlich vorgehen, aber im Großen und Ganzen ist die extreme Situation der frühen 90er, die (nicht zuletzt durch Kritiker, die sich auf „überholtes" Informationsmaterial aus jenen Jahren beziehen) den Ruf von Manga und Anime auch im Westen nachhaltig schädigte, endgültig überwunden.
Seit den 80er Jahren hat sich zusätzlich eine weitere Gattung des Erotik-Mangas auf dem japanischen Markt etabliert, die sich speziell an erwachsene Frauen richtet: der Lady´s Manga, der teilweise die an Männer gerichteten Adult-Mangas in den Schatten stellt, was die Deutlichkeit der Sex-Szenen betrifft (wobei aber gesagt werden muß, daß nicht alle Lady´s Manga erotisch ausgerichtet sind, es gibt auch eher harmlose Varianten. Nur etwa ein Viertel des Gesamt-Output ist betont auf Sex ausgerichtet). Im deutlichen Gegensatz zum immer noch stark verbreiteten niedlichen Lolita-Ideal wird hier der erwachsenen Frau Schönheit und Erotik zugestanden. Im Grunde sind die Lady´s Mangas vergleichbar mit den im Westen so beliebten Groschenromanen und Romantik-Thrillern á la Jilly Cooper oder Judith Krantz, in denen es bekanntlich auch teilweise extrem heiß hergeht.
Obwohl im Westen Adult-Mangas und -Animes zu den bestverkauften Titeln zählen, durch deren relativ großen Marktanteil (ca. 20 - 25%) teilweise weniger sensationsträchtige, aber qualitativ hochwertige(re) Serien überhaupt nur auf dem Markt gehalten werden können, gibt dies ein verfälschtes Bild der tatsächlichen Situation wieder, dem auch zahlreiche Kritiker der Mangas und Animes unterliegen. Tatsache ist jedoch: Erotik-Mangas machen in Japan nur knapp 7% des tatsächlichen Marktes aus. 1997 erschienen ganze 35 neue Adult-Animes (verglichen mit über hundert Mainstream-Animes), pro Titel werden im Durchschnitt 13 000 Kassetten oder LDs verkauft - lächerliche Zahlen im Vergleich zu Serien wie Neon Genesis Evangelion (110 000).
Manga und Anime auf „großäugige Mädchen, die von Tentakeln vergewaltigt werden" zu reduzieren, wie kürzlich noch in einer deutschen Talkshow geschehen, ist vergleichbar mit der Behauptung, alle amerikanischen Filme seien schnulzige Schiffsuntergangsdramen. Gerade da durch den Sailor Moon-Boom Mangas und Animes auch in Deutschland allmählich mehr ins Licht der Öffentlichkeit rücken, steht zu befürchten, daß in vielen Medien lieber auf solche sensationsträchtigen Klischees zurückgegriffen wird, als sich neutral mit dem Thema auseinanderzusetzen: was Kritiker A unter „Heidi" einstuft, wird von Kritiker B als „pädophiler Schweinskram" verunglimpft. Schade, denn Manga und Anime haben wesentlich mehr zu bieten als das: Auf vorurteilsfreie Geister wartet eine weite, bunte, phantasievolle Welt, in der - in jeder Beziehung und für jeden Geschmack - so gut wie alles möglich ist. (In diesem Sinne möchten natürlich auch wir allen Erotik-Fans, die sich dieses Magazin des „Lustfaktors" wegen zugelegt haben, ans Herz legen, vielleicht auch einmal einen Blick auf andere, nicht dem Adult-Genre zugehörige Animes und Mangas zu werfen - es könnte sich durchaus lohnen!!)

SH/LE

Quellen:
Fred Schodt, "Dreamland Japan", Stone Bridge Press
Silvio Andrei & Hiroko Saejima, "Lolita Complex - Un complesso solo giapponese", in Yamete 2/1993
Jacqueline Berndt: „Phänomen Manga", Edition Q
Helen McCarthy & Jonathan Clements: The Erotic Anime Movie Guide, Titan Verlag

©Cocktail Soft/Ides Co./Softbank

©Plantech/Studio Polaris/Century

Advancer Tina

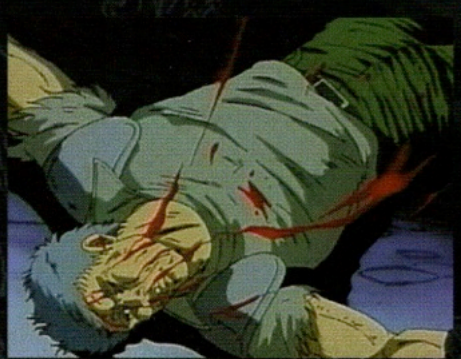
Was ist es?
Ist es ein gewöhnlicher 3P-Anime
(= pervers, pubertär, peinlich)?
Ist es Science Fiction?
Ist es Splatter?

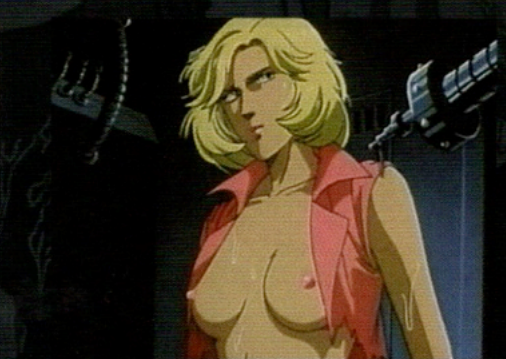
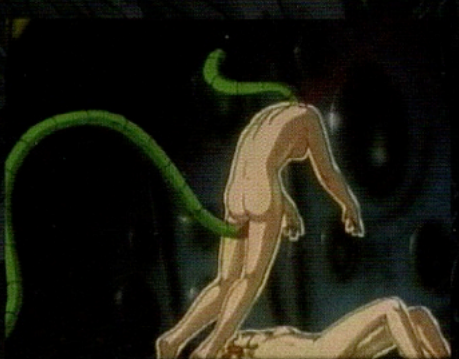
Nun, eins ist mal sicher: Es ist ab 18. Advancer Tina ist eine neue Veröffentlichung des berühmt / berüchtigten OVA 18-Labels. Auch wenn ein bekannter Name wie "Urotsukidoji" oder "Countdown Stories" fehlt, wird auch hier "extreme tentakeling" geboten. Und dann ist da auch noch ´ne Handlung dabei. Und wie sieht´s mit dem Anspruch aus?
Also da zitiere ich mal die Ü-Eier Werbung:
Drei Dinge auf einmal? Also das geht nun wirklich nicht...

Wir schreiben das Jahr 3113. Vor ungefähr dreihundert Jahren wurde unsere Heimatwelt, die Erde, von giftigen Chemikalien vollkommen verseucht. Die gesamte Menschheit wurde gezwungen, in die Kälte des Universums zu fliehen, immer auf der Suche nach neuen Welten, auf denen menschliches Leben möglich wäre. An diesem Punkt traten die sogenannten Advancer auf den Plan: tapfere, selbstlose Forscher, die ihr Leben auf der gefährlichen Suche nach bewohnbaren Welten riskieren.
Doch eine dieser potentiellen Heimatwelten ist vollkommen anders: von dem Planeten Omega 13 ist noch niemals irgendjemand zurückgekehrt. Doch nun tritt ein neuer Advancer - oder besser eine neue Advancerin auf den Plan: Tina Owens. Aber Tina ist kein gewöhnlicher Advancer. Tina sitzt gerade eine 2000jährige Haftstrafe ab. Der Grund?
Nun, auf einer früheren Mission ist etwas ihr explosives Temperament mit ihr durchgegangen. Das hatte zur Folge, daß der ganze Planet sich in einer lustigen Explosion in mikroskopische Bestandteile auflöste...
Was hätten die Lovely Angels gesagt? "Es war nicht unsere Schuld..."
Tinas neuer Auftrag ist einfach: alles, was sie zu tun hat, ist bewohnbares Land auf Omega 13 zu finden.
Nimmt sie den Job an, wird ihre Strafe um ein paar Jährchen verkürzt, lehnt sie ab, schmort sie eben weiter. Da sie nichts zu verlieren hat, nimmt sie den Auftrag an (und ihre Widersacher reiben sich schon die Tentakel...), und damit beginnt der ganze Ärger...
Wie nicht anders zu erwarten,

entpuppt sich Omega 13 als wahre Tentakelhölle (na ja, für den Zuschauer eher als Tentakelhimmel), und der Fan wird mit ausführlichem rumge... (also ihr wisst ja, was ich meine) unterhalten.

Komisch... was ist Advancer Tina jetzt... irgendwie ist es eine eigenartige Mischung. Zum Teil haben wir´s mit dem üblichen Rumgetentakele zu tun, aber andererseits ist auch viel von Science Fiction und Monsterfilmen wie Alien enthalten. Ob das gefällt oder mißfällt, hängt jetzt vollkommen vom Zuschauer ab: Wer kompromißlosen Tentakelsex verlangt, ist wohl mit Angel of Darkness oder Adventure Kid besser beraten. Aber wer sich von etwas Story nicht abschrecken läßt, könnte mit Tina durchaus glücklich werden. Alte Klischees, wie zum Beispiel die Duschszene der Heldin werden gepflegt, die Animation kann sich sehen lassen - gepflegte (na ja, so gepflegt, wie ein Tentakelfilm eben sein kann) Unterhaltung garantiert.
Wer die übrigen OVA 18-Veröffentlichungen schon alle durch hat, und vor dem Preis von Import-videos zurückschreckt, bekommt hier guten Nachschub.
In diesem Sinne: fröhliches Tentakeln!!



Akiko ist mal wieder ein Anime, der sehr viel Sex und eine, wie in Hentai-Filmen üblich, versaute Story zu bieten hat. Mir gefällt auch der ordentliche Zeichenstil sehr gut. Hoffen wir, daß dergleichen mehr auf den deutschen Markt kommt, denn Akiko kann sich sehen lassen. Schleimige Tentakel werdet ihr hier aber vergeblich suchen, vielmehr wird hier Lesbensex mit Schuluniformen geboten und das ist auch sehr lustig.

Akiko Teil 1

In einer stürmischen Nacht lernen wir Mayumi kennen, ein Schulmädchen eines Nobelgymnasiums, das sich gerade befriedigt, während die Eltern dabei stehen und meinen: „Da hilft nur noch beten!". Es scheint so, als ob Mayumi vor lauter Geilheit gleich platzen wird. Die Eltern machen sich deshalb sehr große Sorgen um ihre Tochter. Sie sehen die Schuld dieses Fehlverhaltens an Mayumis Schule, wie es sich nach einem Telefongespräch des Vaters mit einem Detektiv herausstellt. Dieser faßt den Entschluß, um weitere Informationen über dieses Verhalten zu bekommen, Akiko Yagumi, eine Spezialagentin der Regierung, in die Schule als verdeckte Lehrerin einzuschleusen.

Kurz darauf kommt Akiko in diese Schule. Sie muß feststellen, daß hier Jungen und Mädchen in verschiedenen Gebäuden getrennt untergebracht sind. Um sexuelle Beziehungen zu verhindern, ist den Schülern strengstens untersagt, miteinander Kontakt aufzunehmen. Um diesen aber trotzdem ein Gefühl des Vertrauens zu geben, wird den Schülern die Verwaltung dieser Einrichtung überlassen. Akiko soll die Klasse 12d als Klassenlehrerin übernehmen.

Kurz danach stellt sie sich der Klasse vor. Sie bemerkt eine seltsame Stimmung in diesem Raum. Akiko versucht mit den Mädchen ins Gespräch zu kommen und wird auch gleich mit äußerst ausfallenden Fragen bombardiert: Sind sie noch Jungfrau? Masturbieren sie? Wie oft vögeln sie? Was ist ihre Lieblingsstellung?

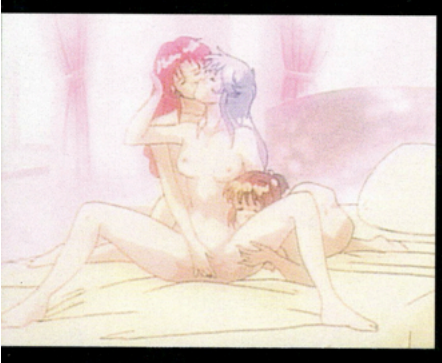
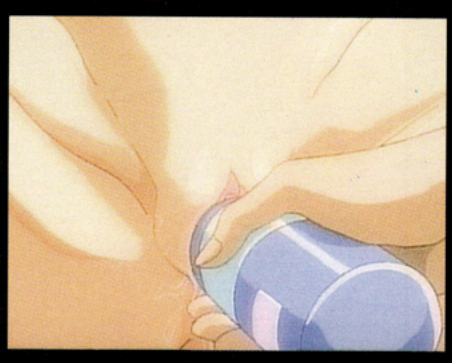
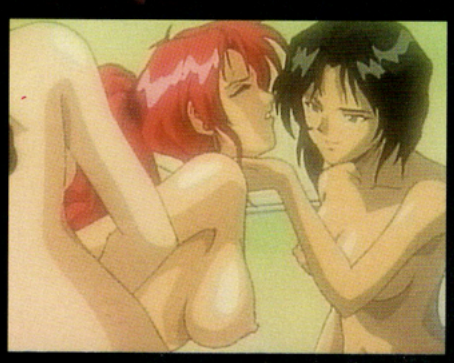
Die Klasse amüsiert sich mit dieser Vorstellung, bis auf eines der Mädchen, Kaori Sugino, die mit ihren Gedanken ganz wo anders zu sein scheint.

Im Schulhof erwischt Akiko zwei Jungs, die gerade fertig geworden sind, es mit jenem Mädchen im Gebüsch zu treiben. Sie ermahnt die zwei Jungs, teilt ihnen mit, daß dies ernste Folgen haben wird und fragt sie nach ihren Namen und ihre Klassen. Doch diese erfährt sie nicht, wäre ja sonst auch kein Hentai Anime. Sie bekommt als Antwort, daß hier jede mal dran kommt.

Im Krankenzimmer erfährt Akiko von dem Mädchen, daß die Jungs einfach in den Mädchentrakt kommen und sich jedes Mädchen, das sie wollen, nehmen. Die Schule unternimmt dagegen nichts, da die Konrektorin verhindern will, den guten Ruf der Schule zu verlieren. Außerdem erzählt sie, daß sich ihr Verstand mit allen Mitteln wehrt vergewaltigt zu werden, aber ihr Körper es will und sie nichts dagegen tun kann.

Akiko entschließt sich bei der Konrektorin eine Beschwerde vorzubringen. Diese blockt jedoch entschlossen, mit dem Argument, daß die Mauer zwischen den Schulen rund um die Uhr bewacht wird, ab. Sie behauptet, daß sich Kaori vorher heimlich mit diesen Jungs verabredet hat und sich diese Geschichte ausgedacht hat, um ungeschoren davonzukommen. Sie rät Akiko, das Ganze zu vergessen und sich auf den Unterricht zu konzentrieren. Entschlossen der Sache auf den Grund zu gehen verläßt Akiko den Raum.

Unterdessen wird Kaori von ihren Mitschülerinnen, auf Befehl der Konrektorin, in der Turnhalle als Verräterin bestraft. Sie wird gefesselt und Shihoko, die rechte Hand der Schulchefin, verabreicht ihr einen Kegel, der für viel Spaß sorgen soll...

Eines Schultages stellt Akiko fest, daß Yurina Kirishima nicht anwesend ist. Nach dem Unterricht erfährt sie von Kaori, daß sie sich bestimmt auf dem Dach des Gebäudes aufhält, da es dort sehr schön ist. An diesem Ort angekommen ertappt Akiko Yurina wie sie an sich herumspielt. Nachdem Akiko auch ein bißchen von ihr angefaßt wird erfährt sie, daß sich seit der Versetzung der Konrektorin auf diese Schule alle total verändert haben. Akiko erfährt auch, daß die Aisawa-Schwestern ein großes Machtpotential auf dieser Schule ausüben und sie dies schon einmal zu spüren bekommen hat. Sie erzählt desweiteren, daß sie ständig geil wird und nicht mehr weiß was sie machen soll. Yurina gesteht auch, daß sie mit Männern nichts anfangen kann und bittet ihre Frau Lehrerin es ihr zu besorgen. Wer kann der schönen blauhaarigen Yurina so eine Bitte abschlagen? So kommt es dann auch zu einer grandiosen Sexszene zwischen der Lehrerin und ihrer Schülerin.

Nach diesem aufregenden Ereignis begibt sich Akiko ins Bad der Schule. Dort trifft sie auf drei andere Mädchen, die ihr freundlicherweise anbieten den Rücken zu waschen. In Wirklichkeit beabsichtigen sie jedoch etwas ganz anderes. Sie mischen Akiko ein Wahrheitsserum in das Wasser, um zu erfahren, was ihre Lehrerin so alles verbirgt. Akiko erzählt den dreien im Rausch dieses Mittels, daß in dieser Schule merkwürdige Dinge passieren. Zum Beispiel, daß die Schüler die Schülerinnen vergewaltigen und vielleicht sogar die Aisawa-Schwestern irgendwie darin verwickelt sind.

Darauf haben die drei Mädchen gewartet. Sie stellen sich als genau diese vor. Akiko wird von ihnen gefesselt und anschließend mit einer Flasche, na ihr wißt schon...

Akiko Teil II

Der zweite Teil beginnt. Die Frau Konrektorin treibt es mit einem alten Mann namens Hyoma, der sich im späteren Verlauf als Präsident entpuppt.

Akiko erwacht in einem Zimmer, umgeben von Yurina und Kaori, die sich große Sorgen um ihre Lehrerin machen. Yurina ist der Meinung, daß die Aisawa-Schwestern diesmal endgültig zu weit gegangen sind und will sich an ihnen rächen. Kae Yajma, auch eine Schülerin, die sich um Akiko Sorgen macht, hält sie davon ab, bietet aber im Gegenzug ihre Hilfe an. Akiko macht Kae klar, daß es zu gefährlich ist, die Schwestern herauszufordern. Doch nach einem längeren Gespräch wollen die Mädchen gemeinsam mit Akiko gegen sie vorgehen.

Dieses Vorhaben scheitert jedoch kläglich. Die Mädchen geraten in die Klauen der Schwestern und ihren Kumpanen. Akiko wird in einer Umkleidekabine mit bösen Buben eingesperrt, während Yurina unter anderem im Hallenbad unter Wasser(!) von diesen rangenommen wird.

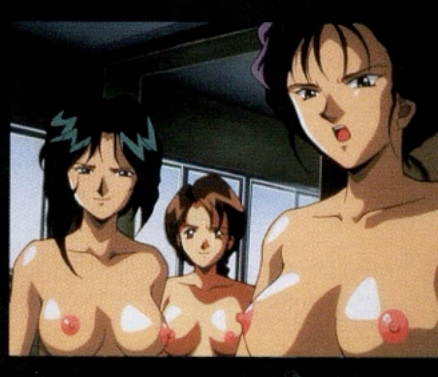
Plötzlich erwachen Akikos wahre Fähigkeiten. Es scheint, daß Akiko übermenschliche Fähigkeiten hat. Sie legt den Schurken das Handwerk und befreit die anderen Mädchen.

Die drei Aisawa-Schwestern unterzieht sie einer sexuellen Folter, um von ihrem Vorhaben zu erfahren. Kurzerhand gestehen diese auch und erzählen, daß sie eine toxische Droge in die Wasserleitungen der Schule gemischt haben, die zur sexuellen Ausschweifung geführt hat.

Warum sie jenes getan haben und was sich noch so alles an Geheimnissen in diesem Anime verbirgt, verrate ich mal wieder nicht, sonst denkt ihr vielleicht es lohne sich nicht, diesen Anime aus der Videothek zu holen, weil ihr schon alles wißt.

Eines kann ich euch aber mit Sicherheit sagen: „Es lohnt sich, es lohnt sich!!“

MV



Angel of Darkness

Unheimliche Begegnung der pflanzlichen Art oder: Tentakel-Terror im Schulmädchenheim...

Die vierteilige Serie von Yukihiro Kusaka (Designs) und Ran Kotaro (Story) aus dem Jahr 1994/95 gehört zu den absoluten Klassikern des Tentakel-Horrors und hat unter Fans des Genres längst Kultstatus erreicht. Obwohl die Grundstory in allen vier Episoden recht ähnlich ist (die ersten beiden Teile sind sogar nahezu identisch, mit dem Unterschied, daß das Tentakelmonster der ersten Folge ein Dämon ist, während im zweiten Teil eine Genmutation ihre Fangglieder nach den obligatorischen Schulmädchen ausstreckt) zeichnet sich die Serie durch einen beträchtlichen Unterhaltungswert, Spannung, Witz, hübsche Charakterdesigns und (im Vergleich zu anderen, gleichzeitigen erschienenen Adult-Anime-Produktionen) hohe Zeichenqualität aus; bietet einige derbe - wenn auch für Kenner des Genres nicht mehr unbedingt originelle - Sex- und SM-Szenen und sogar einige ungewöhnliche Ideen - so ist z.B. die Idee mit den Samenkapseln gar nicht übel, und auch wenn das Konzept der 3. Folge (Mädchen wird so lange gedemütigt, bis sie ihre Seele dem Teufel verkauft, um Rache nehmen zu können) nicht gerade neu ist, ist es doch sehr schön umgesetzt. Die deutsche Übersetzung von OVA 18, die je zwei Episoden auf einem Tape kombiniert, nimmt dazu auch sprachlich kein Blatt vor den Mund. Nur wer oder was der ominöse „Angel of Darkness“ (Originaltitel, also keine Erfindung cleverer - oder nicht so cleverer - westlicher Werbestrategen!) sein soll, wird man sich nach dem Betrachten der vier Folgen noch genauso fragen wie vorher...

Folge 1

Im ersten Teil machen wir Bekanntschaft mit Atsuko und Sayaka, zwei Schülerinnen eines Elite-Mädcheninternats (komisch, daß sich solche Geschichten immer in Elite-Internaten abspielen... bezeichnend, findet Ihr nicht?). Beide sind vergnügt, immer gut drauf, ineinander verliebt und treiben es (natürlich) in jeder freien Minute miteinander. Außer der Sorge, daß Atsukos Schwester Yuko, die als Lehrerin an der Schule beschäftigt ist, von der lesbischen Beziehung ihrer kleinen Schwester Wind bekommt, haben die Mädels eigentlich keine Probleme. Doch der Schein trügt, denn unter der Kapelle des Internats treibt Goda, der Rektor der Lehranstalt, sein Unwesen.

Gemeinsam mit der Schulleiterin, die sich als sadistische Domina entpuppt, peinigt und vergewaltigt er die ihm anvertrauten Schülerinnen. Dabei verfolgt Goda einen teuflischen Plan (...wie es alle Schuldirektoren tun...). Längst nämlich ist er kein Mensch mehr; in seinem Körper hat sich der Dämon Inju (wörtl. „Lust-Dämon“) eingenistet, der nun darauf drängt, wieder seine ursprüngliche Gestalt anzunehmen. Dazu benötigt er eine bestimmte (vom weiblichen Körper produzierte) Körperflüssigkeit, die den Opfern mittels besonderer Apparate (ja, tentakelförmig...) „abgezapft“ wird. Gleichzeitig plant der Rektor/Dämon jedoch die Schaffung eines weiblichen Inju. Dafür hat er sich den Körper von Yuko als Brutstätte ausgesucht.

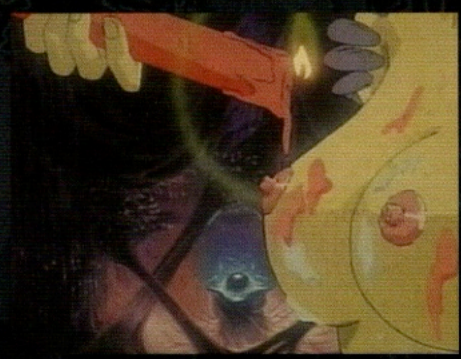
Atsuko und Sayaka beobachten zufällig, wie diese entführt und in den Sadokerker verschleppt wird, werden aber entdeckt. Atsuko kann gerade noch fliehen, aber die Lage scheint aussichtslos... bis sie unerwartete Unterstützung der „ganz besonderen Art" bekommt.

Folge 2

In dieser Episode heißt das Böse Shimazaki statt Goda, es ist ein anderes Internat und als Gegenspieler treten die (zur Abwechslung nicht lesbischen) Freundinnen Haruka und Reiko an. Ansonsten verläuft die Handlung ähnlich wie die des Vorgängers, abgesehen davon, daß diese zweite Episode dramaturgisch besser inszeniert ist: Der Biologielehrer von Harukas Schule arbeitet schon seit längerer Zeit an einem geheimen Projekt, von dem niemand etwas ahnt (eine bekannte Eigenschaft geheimer Projekte). In seinem düsteren Labor ist es ihm gelungen, eine Pflanze zu züchten, die zum Gedeihen nur eines braucht - die schon im ersten Teil begehrte weibliche Körperflüssigkeit. Je mehr die Pflanze davon konsumiert, desto größer wird sie (siehe „Audrey II"). Um die Beschaffung kümmert sich der Professor zunächst eigenhändig (was heißt hier Hand?). Schon bald wird er jedoch Opfer seiner eigenen Kreatur: die Pflanze injiziert ihm ihre Samen und macht ihn zur willenlosen Marionette ihrer Ziele. Und die sind offensichtlich... Immer mehr Mädchen fallen der Pflanze zum Opfer, einschließlich Reiko und Haruka. Das Schicksal der Schule scheint besiegelt. Wäre da nicht Kazuya, der Freund von Haruka, der bisher immer nur damit beschäftigt war, die Mädchen heimlich beim Duschen abzulichten. Vertieft in diese, zugegeben sehr angenehme Tätigkeit, hat er bisher die Verdächtigungen seiner Freundin Haruka nicht ernstgenommen. Erst als er bei einer seiner Spannertouren selbst Zeuge der Vorkommnisse wird, schreitet Kazuya ein. Nur gut, daß er sich noch daran erinnert, wie seine immergeile Freundin vor einigen Tagen beim Biologieunterricht durch Zufall eine Lösung mischte, die jeder Pflanze binnen kürzester Zeit den Garaus macht. Mit einer Flasche dieser Lösung bewaffnet, zieht Kazuya schließlich in die finale Schlacht gegen die Flora Perversika.....

Folge 3

In unserem mittlerweile allseits bekannten Internat gibt es einen neuen Lehrer. Als junger, dynamischer und sportlicher Pädagoge ist er natürlich gleich zum absoluten Schwarm der Mädels avanciert - eine Versuchung, der es schwer fällt zu widerstehen. So kommt es, daß er mit der jungen Hiromi schläft. Für ihn keine bedeutsame Sache - das Mädchen allerdings kann ihren Lehrer nicht vergessen, und noch dazu sind ihre Mitschülerinnen von der Affäre überhaupt nicht begeistert und glühen vor Eifersucht. Sie knöpfen sich Hiromi vor und es (bzw. sie) kommt, wie es kommen muß: Hiromi wird von ihren Mitschülerinnen vergewaltigt. Nun ist sie natürlich auf Rache aus: Mittels eines schwarzen Kristalls beschwört sie unseren alten Bekannten Shimazaki (ihr wißt schon, der Kerl mit den ausgeprägten Mundwinkeln aus Teil 2) der ihr ein Geschäft vorschlägt: Sie gibt sich ihm hin, und er übernimmt ihre Rache und bringt sie wieder mit ihrem Schwarm zusammen, der sich mittlerweile dem Tennis-Star der Schule zugewandt hat. Doch zunächst sind Hiromis Mitschülerinnen dran: Hiromi lockt die drei in den Keller zu Shimazakis Pflanze und die übliche Orgie findet statt, diesmal unter Zuhilfenahme von Kerzenwachs... Shimazaki jedoch verfolgt seine eigenen Pläne: Der Dämon will Hiromi und ihren Schwarm in sich vereinen, um mit ihrer Energie wieder vollkommen zu den Lebenden zurückzukehren! Es scheint ganz so, als habe das Mädchen sich mit Mächten verbündet, die sie nun nicht mehr kontrollieren kann...

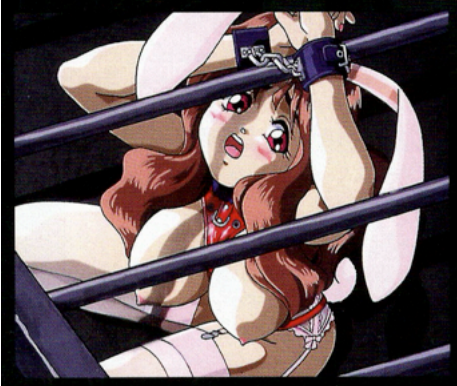


Folge 4

In der letzten Episode findet die in Hiromi verliebte Schulärztin Mamiya einen Samen der altbekannten Pflanze und gerät immer mehr in deren Bann... Das bekommt zuerst der Sportlehrer Ota zu spüren; bei dem Versuch, Mamiya zu vergewaltigen, dreht diese kurzerhand den Spieß um und macht Ota zu ihrem persönlichen Sklaven. Natürlich hat es das Gespann Mamiya - Ota wieder auf die Körpersäfte der Mädels für die Pflanze, die sie „Hiromi" nennen, abgesehen, - dafür werden diesmal die Gymnastiklehrerin, die beste Athletin der Schule und einige andere Schülerinnen "rekrutiert". An dieser Stelle treffen wir eine alte Bekannte wieder: Haruka, das Mädel, das schon in Teil 2 sehr enge Bekanntschaft mit diversen Pflanzen schloß, inzwischen selbst Lehrerin. Diese findet die Pflanze in Mamiyas Büro und erinnert sich an ihr Anti-Pflanzen-Serum (Resident Evil Fans erinnern sich hier an das "V-Jolt" und nicken wissend), das sie auch gleich zusammenbraut. Doch als sie die Pflanze über den Jordan schicken will, wird sie von Mamiya überrascht, und es folgt die übliche Orgie, während der es Haruka dann doch noch gelingt, die Pflanze zu vernichten. Mamiya und Ota gehen in Flammen auf und damit ist auch diese Gefahr abgewendet.... oder etwa doch nicht?

SH/ML/TN/OK

COOL DEVICES



Wer Tentakel-Sex völlig satt hat, für den ist Cool Devices genau das richtige. Auf einer mit 6 Episoden voll gepackten limitierten Box präsentiert OVA18 knallharten Sex der Superlative, natürlich ohne Pixel, ungeschnitten und unzensiert, aus der Feder der besten Erotik-Künstler Japans wie Mon-Mon (bekannt durch das Artbook "Mon-Mon: Candy"), U-Jin (New Angel) oder Hiroyuki Utatane (Countdown Stories).

Ein wahrer Genuß für den Otaku der das "Besondere" liebt und die erfolgreichste Erotikzeichentrickserie der letzten Jahre. Als Dreingabe bekommt ihr bei der auf 1666 Exemplaren limitierten Megabox noch ein wunderschönes T-Shirt, mit dem ihr in der Öffentlichkeit bestimmt die Aufmerksamkeit auf euch ziehen werdet. Zusätzlich existieren auch noch 3 Tapes für den Verleih. Diese sind allerdings deutsch synchronisiert, und nicht wie die Box untertitelt. Ich habe mir die synchronisierte Fassung gekauft, und mußte dafür satte 300 DM hinblättern. (Das schöne T-Shirt habe ich mir aber, wenn auch nach monatelangem Suchen, auch noch ergattern können.) Dafür ist die Synchro wirklich urkomisch.

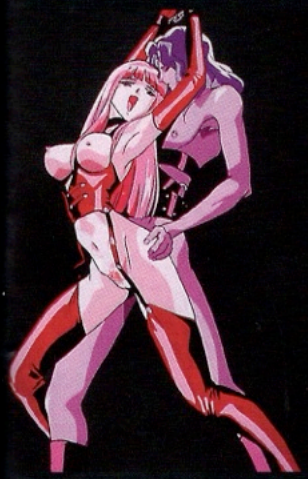
Ich bin normalerweise kein Fan von synchronisierten Animes, aber diese ist wirklich zum Kugeln. Wenn ich Cool Devices höre, dann muß ich immer an eine Szene in dieser Serie denken, wo ein Animegirlie einen Einlauf mit Kochsalzlösung verabreicht bekommt, (So was bekommt man normalerweise im Krankenhaus zum Entleeren des Darmes !) gefolgt von einer sehr intelligenten Frage: "Und, sprudelt´s schon?". Die Betonung dieser Frage ist einfach zum Abbrechen. Gut finde ich auch noch an dieser Synchro-Fassung, daß alle nicht gesprochenen Texte ("Oh", "ah", "umm", usw.) im japanischen Original gelassen wurden. Negativ ist allerdings, daß die Dialoge teilweise nicht mit den Mundbewegungen der einzelnen Charaktere übereinstimmen, was in meinen Augen aber ein kleiner Fehler ist, über den man hinwegsehen kann, da ohnehin nicht viel gesprochen wird. Am liebsten hätte ich mir auch noch die untertitelte Box zugelegt, denn beide Fassungen haben ihre "Reize" (leider ist sie aber schon fast überall vergriffen)! Wem Countdown Stories gefallen hat, aber harte Sex-Szenen vermißte, der wird sich ohnehin Cool Devices zulegen. Meiner Meinung nach

Episode 1: Curious Fruit (Nosy Girl)

In einer Bar taucht ganz überraschend eine Frau mit transparenter Kleidung und ihrem Gefährten auf. Ohne Schamgefühl fummelt dieser Typ an ihr herum und zwar so, daß es jeder sehen kann. Drei Mädchen, die an einem der Tische sitzen, können es nicht fassen, was die beiden für eine Show abziehen. Besonders eines der Mädchen ist von diesem Anblick unweigerlich fasziniert und stellt sich kurzerhand selbst vor, von dem mysteriösen Fremden angefaßt zu werden. Als die beiden mit ihrem Auftritt fertig sind, dreht sich der Mann im Gehen noch einmal zu eben jenem Tisch um. Sein Blick trifft den des Mädchens. Völlig erregt und nach Worten ringend verläßt sie ihre Freundinnen mit einer schnell erfundenen Ausrede, um dem eigenartigen Paar zu folgen. Sie findet sie in einer Nebengasse - erneut in voller Aktion. Ihr Herz pocht vor Sehnsucht! Es dauert auch nicht lange, und das nichtsahnende Mädchen wird in eine Villa verschleppt. In diesem Haus angekommen. sieht sie mit eigenen Augen, wie Sexorgien der besonderen Art praktiziert werden. Hier treffen sich nämlich anonyme Hausfrauen, um ihre sexuellen Phantasien freien Lauf zu lassen. (Also eine Art Swinger-Club mit heißen Anime-Girlies). Es dauert auch nicht lange, und das Mädchen wird in alle Praktiken der Liebe (Sprich: Oralverkehr, Sado Maso, Gruppensex, sexuelle Erniedrigung, u.v.m.) eingewiesen, was ihr anfangs etwas unangenehm vorkommt, ihr aber bald mächtigen Spaß bereitet. Wie diese Geschichte ausgeht, wird hier natürlich nicht verraten. Macht euch aber auf ein wirklich cooles Ende gefaßt...

Episode 2: Sacred Girl (Secret Eyes)

Die zweite Geschichte handelt von einem jungen Mann, dessen Eltern bei einem Verkehrsunfall (nein - nicht *die* Art von Verkehr!) ums Leben gekommen sind. In der elterlichen Villa veran-



staltet er jetzt Sex-Orgien, die auch der Befriedigung seiner Videosucht dienen. Er hat nämlich im ganzen Haus Kameras versteckt, um in seinem Zimmer die Leute per Monitor (davon hat er eine ganze Wand voll !!) bei all ihren geheimnisvollen Ausschweifungen zu beobachten. Er ist sozusagen ein "Monitor-Fetischist" und kann keinen normalen Sex haben.

Der junge Mann lebt in der Villa gemeinsam mit seiner Schwester und einer Privatlehrerin. Diese Lehrerin hat ein ganz besonderes Auge auf ihn geworfen, muß aber feststellen, daß sie bei intimen Annäherungsversuchen jedesmal abgewiesen wird. Als seine Schwester die beiden bei so einem Versuch in flagranti erwischt, rennt sie weinend in ihr Zimmer: der Grund für ihre Tränen ist simple Eifersucht. Ihre Gefühle für ihr "geliebtes Bruderherz", wie sie ihn immer nennt, gehen ganz offensichtlich über pure Geschwisterliebe hinaus (nicht, wenn man es im Sinne des Ärzte-Songs betrachtet, aber...). Das wird spätestens dann klar, als sie sich in ihrem Zimmer selbst befriedigt und mit ihren Gedanken bei ihrem geliebten Bruder ist. Dieser erwidert zwar ihre Gefühle, gibt sich ihr gegenüber jedoch kalt, da sie nun mal Geschwister sind und flüchtet stattdessen in seine Videosucht. Eines Tages allerdings kommt die Lehrerin hinter sein Geheimnis. Wenn ihr wissen wollt, wie die gute Frau darauf reagiert, müßt ihr euch Cool Devices unbedingt holen.

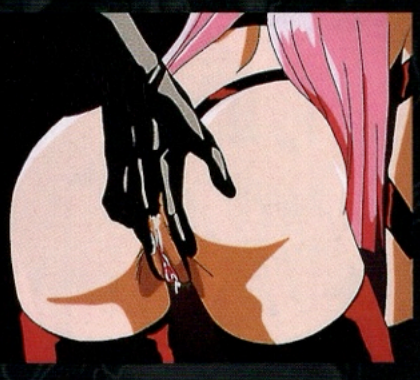
Episode 3: Lover Doll - Winter Swimsuit - Enema (Innocent Temptations)

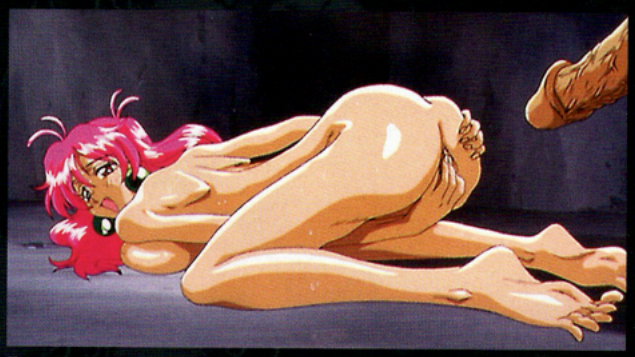
"Innocent Temptations" ist meiner Ansicht nach der beste Teil der ersten Cool Devices Box (Was den Japanern da so alles eingefallen ist, boooh). Eigentlich besteht diese Episode aus drei heißen Kurzgeschichten:

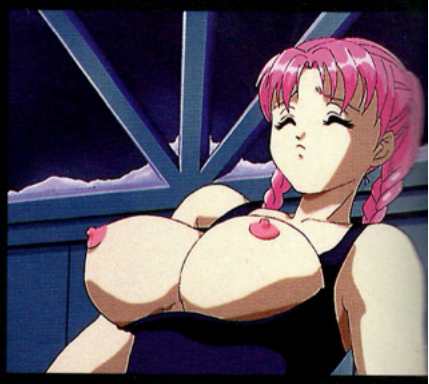
Lover Doll:
Zu Beginn des ersten Teils ist ein niedliches Mädchen im Hasenkostüm zu sehen, das in einen Käfig gesperrt ist. Es dauert nicht lange, und dieses hübsche Ding bekommt Gesellschaft von einem zweiten, wunderschönen Animegirlie, diesmal im Katzenkostüm. Sie vergnügen sich, lecken sich das "Pfötchen", und auch noch ganz andere Sachen. Voll in Action werden sie, wie soll es auch anders kommen, von ihrem "Meister" ertappt. Da das "Kätzchen" schon wieder ausgebüchst ist, wird sie von diesem mit seinem „langen Ding“ bestraft. (Von Bestrafung kann man nur schwer reden, denn es scheint ihr einen Riesenspaß zu bereiten.) Aber auch das "Häschen" kommt voll in seinen Genuß. Erst kriegt sie ein bißchen die Peitsche zu spüren und danach, sozusagen zum "Warmwerden" heißes Kerzenwachs aufgetröpfelt (Ganz so wie "Peep" und Co. es immer empfehlen...), und dann darf auch sie die Freuden seines "Liebesstengels" genießen. Zum Abschluß wird das "Häschen" noch mit einer "Brustmassage" der besonderen Art belohnt.

Winter Swimsuit:
Diese Geschichte wird mit ein paar romantischen Schneeflocken eingeleitet. Danach geht es auch gleich zur Sache. Ein süßes, rothaariges Mädchen vergnügt sich mit ihrem Freund beim Oralverkehr. (Ihr scheint es ziemlich gut zu schmecken.) Als nächstes nimmt ihr Geliebter ein Teppichmesser und schneidet an der Kleidung seiner Freundin alle wichtigen Teile frei. Jetzt hat er Zugang zu all den süßen Örtchen seines Mädels, auf die beim Sex auch wieder, mit der Kamera, voll drauf gehalten wird. (Ihr seht wirklich alles !).

Enema:
Boah ! In dieser Kurzgeschichte treibt es ein Pärchen auf einer Toilette. Anfangs weigert sich das Mädchen, da sie ja erwischt werden könnten und sie außerdem auch mal "müßte". Aber, wie soll´s auch anders sein, nach kürzester Zeit ist es ihr egal und sie läßt sich von





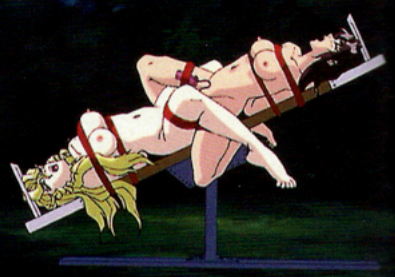


ihrem Freund von hinten und von vorn, und wenn´s ginge, auch noch von der Seite verwöhnen. Danach könnt ihr euch noch auf eine lustige Schlußszene freuen, die jedoch nicht verraten wird.

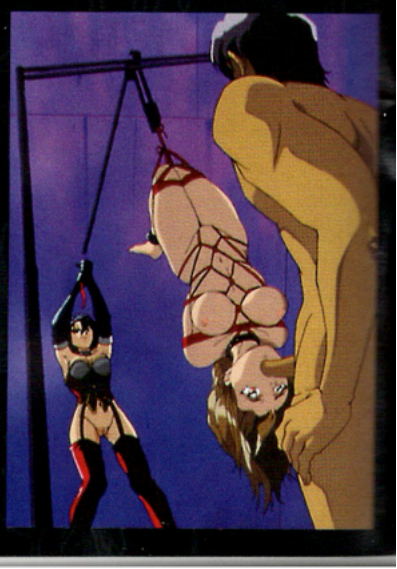
Episode 4: Kirei (Island of Desire)

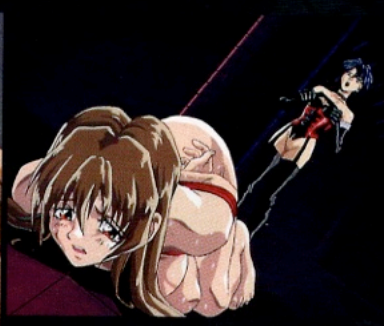
Die nächste Story handelt von zwei Mädchen, Kirei und Rui, zwei vollbusige Freundinnen (Monsterbusig wäre eher das passende Wort - Dolly Buster ist ein Bügelbrett dagegen!), die sich für ihren Urlaub eine einsame Insel ausgesucht haben, ein tropisches Idyll, auf dem es von ungewöhnlichen Schmetterlingen nur so wimmelt (wie sich zeigen wird, nicht ohne Grund). In diesem Urlaubsparadies fallen die beiden dem sexbesessenen Eingeborenen David und seinem Clan in die Hände. Die beiden werden mit Sexdrogen gefügig gemacht und können sich so nicht gegen die sexuellen Ekstasen der Eingeborenen wehren. Erst lassen diese die beiden Freundinnen sich miteinander vergnügen. Erst als die Mädels richtig heiß gemacht worden sind, werden sie ordentlich rangenommen. Als jedoch die Droge nachläßt, starten die beiden einen Fluchtversuch. Werden die zwei Freundinnen es schaffen, von dieser Insel zu fliehen? Was ist das Geheimnis der Schmetterlinge ? Fragen, die mit Sicherheit beantwortet werden, wenn ihr euch diese Episode anschaut.

Episode 5 und 6: Seek 1 und Seek 2 (Total Devotion & Queen of Pain)



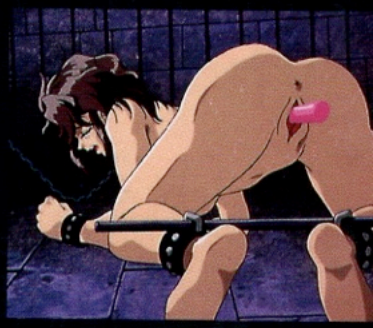
Die letzten zwei Episoden dieser Box sind ganz dem Sado-Maso gewidmet (noch mehr als die anderen??). Total Devotion: In einem Schloß, dessen Besitzer die SM-Queen Saki ist, werden im Keller Sex-Sklavinnen gehalten. Zu Beginn dieser Folge wählt sich Saki aus ihrer Datenbank ihre Lieblingssklavin Marino aus, um sie zu peinigen. Höhnisch erklärt Sakis Diener Marino, daß sie nichts als eine Puppe ist, die weder weinen noch Widerstand leisten darf, eine willenlose Sklavin. Daraufhin wird sie in Ketten gelegt, aufgehängt und ordentlich von ihm begrapscht. Saki gibt sich unterdessen große Mühe, Marino mit Peitschenhieben "Manieren" beizubringen. - In einer Rückblende erinnert sich Saki an ihre Vergangenheit, in der sie von Marinos Vater, er war ein weltberühmter Fetischkünstler und ein besessener Sadist, in Sachen S.M. erstklassig "erzogen" wurde. Kein Wunder also, daß sie seine Tochter Marino mit ganz besonderer Vorliebe quält. Das





Mädchen muß einige harte "Lektionen" über sich ergehen lassen...

Queen of Pain:
Zu Beginn dieser Folge veranstaltet Saki einen Maskenball zu Ehren des Todestages von Marinos Vater Sabawatari, dem Fetischkünstler der Saki zur Domina erzogen hatte. Bei einem Rundgang im Sklavenkeller wählt Saki Momobi und Haruka (Nein, nicht die Tussi von Sailor Moon !!) aus, um mit ihnen Spaß zu haben. Haruka spuckt dabei ihre Herrin an, da sie die Meinung vertritt, sie solle sich nicht so aufspielen und bekommt prompt die zähmende Peitsche zu spüren. Später auf dem Maskenball werden Momobi und Haruka als lebende Erdbeertörtchen präsentiert. Die Gäste lassen sich auch nicht lange bitten (Sie haben riesengroßen Appetit !) und stürmen das "Büfett". Nach all diesen Schleckereien bekommt Haruka an ihren intimsten Stellen noch ein paar heftige Elektroschocks, gefolgt von weiteren Peinigungen. Was Saki jedoch noch nicht ahnt ist, daß sie das "Hauptopfer" dieses Tages werden soll...



COOL DEVICES *More*

Wer von den hier vorgestellten Episoden nicht genug bekommen kann, kann sich auf die zweite Staffel von Cool Devices freuen, die im Laufe des Jahres 2000 erscheinen soll und in der es noch heißer zur Sache geht. Zuerst wird eine synchronisierte Fassung in den Videotheken erhältlich sein, einige Zeit danach wird es auch eine untertitelte Fassung zum Kaufen geben. Man kann wohl damit rechnen, daß auch wieder eine Box erscheint. Wir wollen Euch an dieser Stelle einfach einmal mit ein paar Bildern einen kleinen Vorgeschmack bieten...

Countdown

Stories

Die sechs Episoden von „Yuuwaku Countdown“ (wörtlich: Countdown der Versuchung) entstanden 1996 nach den gleichnamigen Mangas von Hiroyuki Utatane, einem der besten Erotik-Künstler Japans, der sich sowohl durch seinen filigranen, liebevoll detaillierten Zeichenstil als auch durch seine bizarren, meist tabulosen Stories auszeichnet, die dem ahnungslosen Zuschauer/Leser immer wieder eine unerwartete Wendung präsentieren. Einige Episoden der Comic-Version erschienen bereits ab 1996 in einer englischen Übersetzung unter dem Titel „Temptation“ (Versuchung) im amerikanischen Eros Comix Verlag (drei Sammelbände), weitere Kurzgeschichten des Zeichners erschienen in der Reihe „Countdown: Sex Bombs“ (bisher ein Sammelband). Nicht des Englischen mächtige oder leseunlustige Fans können sich jedoch mit der deutsch untertitelten Anime-Umsetzung von „Countdown“ „trösten“, die auf zwei Tapes mit je drei Episoden veröffentlicht wurde, wobei übrigens die Reihenfolge der (voneinander unabhängigen) einzelnen Episoden etwas umgestellt wurde. Mit dieser liegt eine der qualitativ hochwertigsten und gleichzeitig ungewöhnlichsten japanischen Erotik-Serien vor, die in absolut brillianter Qualität und wunderschönen Zeichnungen ein breites Spektrum an unterschiedlichen Stories präsentiert, von der durchgeknallten Fantasy-Parodie bis zu verstörenden Inzest- und Ödipus-Dramen, die die finstersten Regionen der menschlichen Seele ansprechen...

Episode 1: Zutto amai kuchibiru - Für immer deine süßen Lippen

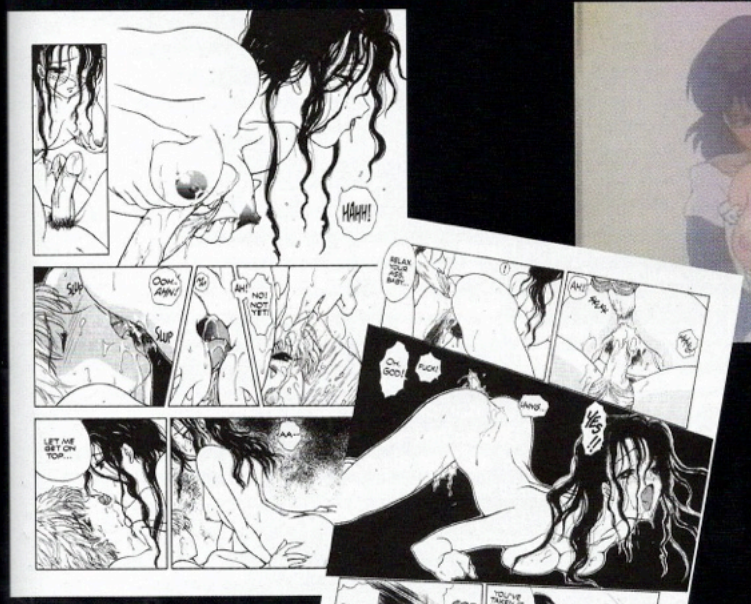
Akemi ist ein Teenager wie tausend andere: lebensfroh, unerfahren und neugierig auf das erste erotische Erlebnis. Aus diesem Grund rollt das Mädchen auch täglich in der Schule seinen Orakel-Bleistift, der auf jeder seiner sechs Kanten mit einem anderen Symbol versehen ist. Eines Tages liegt das Zeichen "Frau“ oben -ein Omen, dessen Bedeutung Akemi erst später klar werden soll. Noch ehe sie sich nämlich Gedanken darüber machen kann, konfisziert die Lehrerin den Stift. Als diese dann ihrer Schülerin am Nachmittag einen Besuch abstattet, bekommt Akemi nicht nur ihren Orakel-Stift zurück, sondern auch eine Lektion in Sachen Erotik...

Episode 2: Kurenai - Scharlachrot

Seit er als Kind regelmäßig von seiner Mutter mißhandelt wurde, kann der Protagonist dieser Kurzgeschichte Lust nur durch die Ausübung von Gewalt empfinden. An einer seiner Mutter ähnelnden Sex-Androidin läßt er nun hemmungslos all seine sexuellen Sehnsüchte, aber auch seine Rache aus.....

Episode 3: Alimony Hunter

Die junge Chitsuru beobachtet an einer Bushaltestelle verstohlen zwei Frauen bei einem Quickie - als sich eine davon später als ihre



Nachbarin im Bus entpuppt, kann auch sie dem Charme der mysteriösen Jun nicht lange widerstehen. Schon während der Fahrt läßt sich Chitsuru von der Fremden verführen. Sie bittet ihre neue Bekanntschaft zu sich nach Hause, wo sie gerade sturmfreie Bude hat - sie ahnt nicht, daß der Sohn ihres Freundes zuhause ist, und der Verlockung nicht widerstehen kann, die beiden Frauen beim Sex zu beobachten...

Episode 4: Passion Road

Das zweite Tape wird mit einer Episode eröffnet, die uns ein Wiedersehen mit den beiden Protagonistinnen der ersten Story beschert: Akemi und ihre Lehrerin Yuki. Seitdem sind jedoch einige Jahre vergangen, und Akemi steht kurz vor ihrer Heirat. Am Tag der Trauung erscheint plötzlich und unerwartet Yuki, um ihrer ehemaligen Schülerin einen ganz besonderen Abschied vom „Junggesellen"-dasein zu ermöglichen...

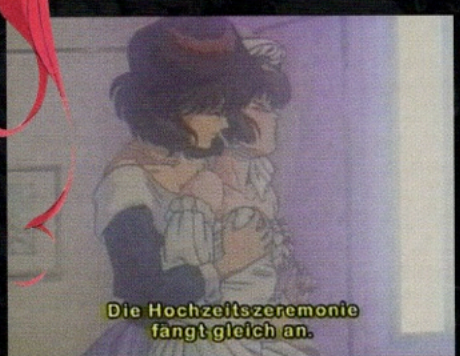
Episode 5: Seek

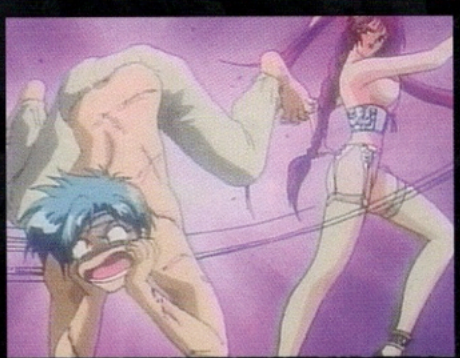
Die nun folgende Fantasy-Geschichte scheint zunächst sämtliche Klischees des Genres in sich zu vereinen: ein tapferer Held (natürlich auf einem geflügelten Pferd reitend), zieht aus, um eine anmutige Prinzessin aus den Klauen eines bösen Dämons (natürlich in einer düsteren Burg hausend) zu befreien. Sein Motiv allerdings kann ganz und gar nicht als klassisch bezeichnet werden - er trachtet nämlich weniger nach Ruhm, Reichtum oder gar der Hand der Prinzessin, sondern schlicht und einfach nur nach Sex. Doch als er nach dem Sieg über den Dämon mit dem befreiten Objekt seiner Begierde im Hotel „Bitch" (!) absteigt, kommt so manches völlig anders, als er dachte...

Episode 6: Karakuri Hyobanki - Eine Legende aus alter Zeit

In der letzten (ursprünglich ersten) Episode schließlich wird es ganz absurd - eine frivole Parodie aller Samurai-Fantasy-Riesenroboter-Science Fiction-Serien, die man sich vorstellen kann. Das Ganze spielt im Tokio (bzw. Edo) des 18. Jahrhunderts. Via Fernsehen (!!!) wird die Bevölkerung vom Eintreffen eines riesigen, rollenden Mechas in Form eines Mönches informiert. Im Innern des Monstrums plant ein verrückter Biowissenschaftler die Eroberung der Hauptstadt - zunächst jedoch läßt er alle jungen Mädchen von einer albernen fliegenden Katze entführen, um sich mit ihnen zu vergnügen. Doch eine Frau (hat übrigens verdächtige Ähnlichkeit mit Miko aus „La Blue Girl"...) stellt sich dem Angreifer mutig entgegen, denn sie verfügt über eine Geheimwaffe: ihr homosexueller Angestellter verwandelt sich beim Anblick anmutiger Boys in einen Kampfroboter...

SH/ML





Die Figur des „Devilman“ erfreut sich in Japan schon seit Jahrzehnten eines hochgradigen Kultstatus. Der Name setzt sich zusammen aus „devil“ (engl. Teufel, Dämon) und „man“ im Sinne von „Mensch“. Devilman, der Dämonen-Mensch, so nennt sich der junge Akira Fudo, dem es gelingt, entgegen aller bisherigen Erfahrungen, vom Körper eines Dämons Besitz zu ergreifen statt umgekehrt. Mit einer menschlichen Seele und den Kräften eines Dämons ausgestattet, versucht er die Menschheit vor den Mächten der Finsternis zu bewahren...

Der Manga von Go Nagai erschien zeitgleich mit einer Anime-Serie für´s Fernsehen schon im Jahre 1972 in dem japanischen Magazin „Shukan Shonen“. Da die Fernsehserie an ein jüngeres Publikum gerichtet war, war sie weitaus einfacher und mit viel weniger Tiefgang ausgestattet als der Manga. Eigentlich muß man sagen, daß beide inhaltlich kaum etwas miteinander gemein haben, zumal in der TV-Serie auch die Figur des Ryo Asuka vollkommen fehlt, der im Manga ja eine ziemlich entscheidende Rolle spielt. Die hier vorgestellte, zweiteilige OVA, die 1987 und 1990 entstanden ist, hält sich hingegen relativ dicht an den Manga (und richtet sich deutlich an ein älteres Publikum) - wobei man aber sagen muß, daß nur die ersten zwei Fünftel der gesamten Story umgesetzt wurden. So wird dem Zuschauer leider eine der wohl genialsten Plot-Wendungen der Manga-Geschichte vorenthalten...

Bei der Geschichte von Devilman ließ sich Nagai von der Höllenvision des italienischen Dichters Dante Alighieri (1265 - 1321) inspirieren, der in seinem Werk „Die göttliche Komödie“, das eine Reise durch Hölle, Fegefeuer und Paradies schildert, die Hölle als einen kalten Ort beschreibt, in dem der gefallene Engel Luzifer bis zur Brust in Eis eingefroren ist.

Devilman - The Birth

Akira Fudo, ein gutherziger, aber schüchterner Teenager, dessen Eltern schon vor langer Zeit verstorben sind, trifft eines Tages einen alten Freund wieder - Ryo Asuka - und erfährt von ihm eine schier unglaubliche Geschichte. Ryos Vater, ein inzwischen verstorbener Archäologe, hat bei einer seiner Expeditionen ein Relikt entdeckt, das älter ist als die Menschheit, ja, sogar die Zeit - den Schädel eines Dämonen! Setzt ein Sterblicher den Schädel auf, so kann er Äonen zurückblicken, in die Zeiten, in denen Dämonen und Urtiere die Welt beherrschten, lange bevor sie von einer Eiszeit überrascht und in Eis eingefroren wurden; lange vor dem Auftreten des Menschen. Dieses Eis jedoch beginnt in der Gegenwart nun langsam zu schmelzen, wodurch die Dämonen in der Lage sein werden, erneut die Herrschaft über die Erde zu ergreifen. Ryos Vater entwickelte, um die Menschheit zu retten, eine Methode, mit einem Dämon zu fusionieren, um so mit dessen Stärke gegen die anderen Dämonen kämpfen zu können. Leider schlug dieses Experiment jedoch fehl, da der Dämon immer mehr Besitz von Prof. Asukas Seele ergriff. Dieser beging schließlich Selbstmord, um zu verhindern, vollständig dem Bann des Bösen zu erliegen. Auf die Frage, was das Ganze denn nun mit ihm, Akira, zu tun habe, erfährt unser Held, daß noch immer Dämonen auf der Erde leben, die die Menschheit verfolgen - und Ryo nach dem Leben trachten, denn er kennt ihr Geheimnis und das des Schädels. Die einzige Möglichkeit, ihnen zu trotzen, besteht darin, selbst eine Verbindung mit einem Dämonen einzugehen - wobei natürlich das Risiko besteht, daß der Dämon im Menschen die Oberhand gewinnt. Nur ein unschuldiger, aufrichtiger Charakter hat eine Chance, den Dämon zu kontrollieren. Deshalb fiel Ryos Wahl auf Akira, der fortan mit einem Dämon vereinigt als Champion der Menschheit gegen seinesgleichen kämpfen soll... Indem beide einen Hexensabbat zelebrieren, gelingt es den mächtigen Dämon Amon in seinen Körper zu locken und von ihm Besitz zu ergreifen. Devilman ist geboren!! Doch das Leben als Halb-Mensch, Halb-Dämon stellt Akira nicht nur vor gewisse Alltagsprobleme, auch die anderen Dämonen sind nicht gerade begeistert über diesen unerwarteten Gegner. Die Folge endet in einer netten Blutorgie, als Devilman zum ersten Mal seines „Amtes“ waltet. Akira ist nun in der Lage, bei Bedarf die Gestalt von Amon anzunehmen, die ihm unglaubliche Kräfte verleiht...

Devilman - The Demon Bird

Einige Zeit später ist aus dem kindlich-schüchternen, etwas unbeholfenen Akira ein ziemlich herber Bursche geworden, was besonders Miki auffällt, der gleichaltrigen Tochter der Familie, bei der er lebt. Kein Wunder, immer wieder muß er sich gegen neue Gegner aus dem Reich der Dämonen zur Wehr setzen. Im ersten Teil der 2. OVA wird er von dem schildkrötenartigen menschenfressenden Dämon Jinmen angegriffen, dessen Panzer mit den Gesichtern seiner Opfer geschmückt ist, die noch bei vollem Bewußtsein sind. Im Anime gerät dieser Kampf etwas melodramatisch, da anders als im Manga, Akiras Mutter Bestandteil von Jinmens Schildkrötenpanzer ist. Den zweiten Kampf gegen die Vogeldämonin Siren (auch: Silene), kann man wohl als den spektakulärsten Kampf im Manga bezeichnen, der auch in der OVA spannend und temporeich umgesetzt worden ist. Zuerst schickt Siren die Dämonen Aguel und Germa vor, die Akira zuhause bei Mikis Familie überfallen. Hier ist auch die berühmt-berüchtigte Szene zu sehen, in der Miki im Bad von einem Dämon angegriffen wird. Absolutes Highlight der gesamten OVA ist aber sicher der blutige Kampf zwischen Devilman und Siren selbst, bei der Sirens nashornartiger dämonischer Verehrer Kaim ihr schließlich die Fusion anbietet, wodurch die Auseinandersetzung ziemlich beeindruckend endet...

Zwar weicht die OVA in einigen Details vom Manga ab, wodurch der ursprünglich vorhandene Humor zugunsten einer düster-bedrohlichen Atmosphäre verloren geht, aber es ist eine recht gute Umsetzung und auch für sich betrachtet ein phantastischer Horror-Anime, der zum Besten gehört, was das Genre zu bieten hat - sozusagen einfach teuflisch gut. Devilman (als Manga und OVA) kann man sicher als eines der Standardbeispiele für die Go-Nagai-typische Kombination aus Erotik und Gewalt bezeichnen. Damit sind allerdings keine Sado-Maso-Praktiken und andere sexuelle Übergriffe auf weibliche Personen gemeint. Dem Kampf Devilman gegen Siren, bei dem die wohlgeformten Körper der beiden unterschiedlichen Geschlechter unerbittert aufeinanderprallen und sich gegenseitig in Stücke reißen, läßt sich wohl kaum eine gewisse Sinnlichkeit absprechen! Auch, wer sich mit bisherigen Produktionen von Go Nagai nicht anfreunden konnte (Kamasutra, Kekkou Kamen) sollte sich die Devil-Man Saga nicht entgehen lassen, die auf englisch bereits vorliegt und im Laufe des Jahres 2000 auch in einer (im Gegensatz zur englischen 18er-Fassung) ungeschnittenen und deutsch untertitelten Fassung erscheinen wird. Wer aber die Gelegenheit dazu hat, sollte auf jeden Fall einmal in den Manga hineinschauen, der trotz seines Alters nichts an Faszination eingebüßt hat (und in einer italienischen und französischen Übersetzung vorliegt). Die wahre Identität von Ryo Asuka preiszugeben, reizt mich zwar ungemein, aber ich werde es mir trotzdem verkneifen, obwohl man in den zwei Teilen der OVA so gut wie nichts über ihn erfahren wird (schade, schade, schade). Leider wird man dann auch nicht in den Genuß des blasphemisch-grandiosen Endes kommen, in dem sich die Geschichte zu einem wunderbaren Armageddon zuspitzt, bei dem sich der gute alte Evangelist Johannes wohl im Grab umdrehen würde...

SI

Anzeige

ALLES WAS DU WILLST...

Kunden wenden sich bitte an folgende URL:
www.graphic-attack.de
Hier befinden sich auch viele Links zu einem Comicshop in Deiner Nähe!

Cool Devices © 1998 Leed Publishing Co., Ltd.

Bitte nur Händleranfragen:

modern graphics DISTRIBUTION

- MODERN GRAPHICS -
- LOCHFELDSTR. 30 -
- 76437 RASTATT -
FAX 072 22 / 95 68 22
info@modern-graphics.com

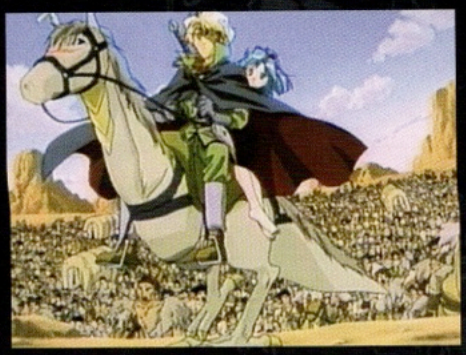
18
OVA

Fencer of Minerva

Bei Fencer of Minerva handelt es sich um die erste Veröffentlichung von EVA (Erotic Video Animation), dem "Erotik-Zweig" des neuen Schweizer Labels Anime Virtual, das in Zukunft den deutschsprachigen Markt mit weiteren deutsch untertitelten Animes versorgen will.

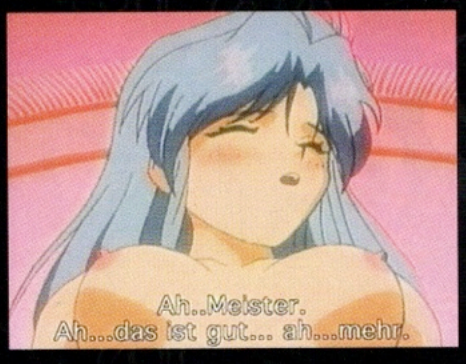
Für das Debut hat man sich für eine Adult-Veröffentlichung entschieden, und dabei für ein Fantasy-Abenteuer, das sehr viel Erotik und weniger Pornographie zu bieten hat. Die Animationsqualität ist ordentlich, wenn auch stellenweise etwas einfach, was aber in diesem Genre keine Seltenheit ist; größere Schnitzer sind uns sonst nicht aufgefallen. Die Untertitel sind groß und übersichtlich, leiden allerdings etwas unter Kontrastmangel. Insgesamt umfaßt „Fencer of Minerva" (keine Verbindung zu dem in England erschienenen Anime „Princess Minerva"!!) fünf ca. 45minütige Teile, die auf separaten Tapes veröffentlicht werden.

Das Abenteuer spielt in Minerva, einer typischen mittelalterlichen Fantasy-Feudalkultur. Freie Frauen sind in dieser Welt so selten wie Straßenbahnen, Computer und Laserpistolen- wer nicht als Frau oder Tochter dem männlichen Familienoberhaupt „an"-gehört, ist eine Sklavin und trägt ein Halsband. (Falls jetzt jemand meckert von wegen „frauenfeindliche Phantasien" und „krank", sollte er vielleicht bedenken, daß es nicht wenige Kulturen gab, in denen so etwas real der Fall war und sogar teilweise bis heute noch ist, ich nenne nur mal das als Inbegriff der Kultiviertheit gepriesene antike Griechenland, oder diverse fundamentalistische Länder der Gegenwart... (Das soll jetzt nicht heißen, daß ich so etwas in der Realität befürworte, nur: Leute, das hier ist alles nur Phantasie!!)
Zu Beginn sehen wir zwei Kinder - Sho und Diana - im Vorgarten einer Burg spielen. Der Junge, Sho, der einen Apfel mit einem Messer teilt, äußert seinen Wunsch, daß seine Spielkameradin Diana in Zukunft seine Dienerin sein solle. Diana hingegen ist damit nicht so ganz einverstanden. Sie will Prinzessin werden. Kurze Zeit danach wird die Burg gestürmt und Sho - offenbar der Thronerbe - soll getötet werden. Bei dem Versuch, den Schurken zu entkommen, stürzt er in die Tiefe des mit Wasser gefüllten Burggrabens.
Einige Jahre sind vergangen. Diana, deren Vater



durch den Sturz seines Vorgängers die Herrschaft über die Burg und das umgebende Land erlangt hat, ist tatsächlich zu einer wunderschönen Prinzessin herangereift, kann aber jenen Tag nicht vergessen, an dem sie Sho verloren hat. Und Dianas Vater sieht in ihr alles andere als die geliebte Tochter - vielmehr benutzt er sie, um mit ihr durch eine arrangierte Hochzeit die freundschaftlichen Beziehungen mit Gupta, einem Nachbarland Minervas, zu verbessern. Da sie sich seelisch gefangen fühlt, entschließt sich Diana, aus diesem „Gefängnis“ auszubrechen, um ihren Sho zu suchen. Sie gelangt zunächst, als Mann verkleidet, auf den Marktplatz, wo sich Männer hübsche Sklavinnen für teures Geld zulegen. Als dabei ein Mädchen in Dianas Alter etwas sehr intensiv „begutachtet“ wird platzt dieser der Kragen und sie macht den „Handel“ mit einem kleinen Gefecht zunichte. Sie klaut ein „Pferd“,, schnappt sich das Mädchen und flüchtet mit ihr aus der Stadt.

Weit kommen die beiden allerdings nicht. Anstatt von der Hofgarde erwischt zu werden, gelangen sie in die Hände eines nomadischen Stammes von Frauenhändlern, die aus den beiden zwei treue und gehorsame Dienerinnen machen wollen.

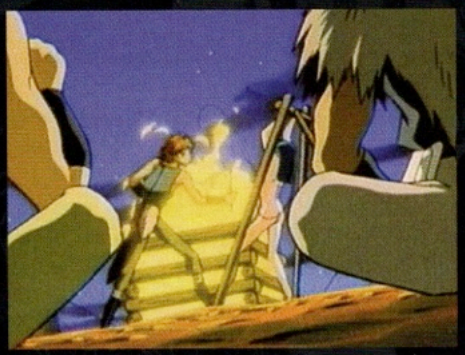


Bei Dianas neuer Freundin, die sich in ihr Schicksal als Sklavin bereits ergeben hat, stellt das kein übermäßig großes Problem dar, aber den Willen der stolzen Prinzessin zu brechen, gelingt den drei „Lehrerinnen“ nicht einmal mit den heftigsten Lesbo-Spielchen.

Da beschließt der Anführer des Stammes, selbst einzugreifen...

Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. Schaut es euch an, es lohnt sich. Oder wollt ihr nie erfahren, ob Sho noch lebt, oder bereits tot ist? Ob Diana jemals zur ergebenen Liebessklavin wird? Und was es mit dem geheimnisvollen einäugigen Wanderer auf sich hat, der eines Abends plötzlich am Lagerfeuer der Nomaden auftaucht...

MV



IDOL of Darkness

Bei Idol of Darkness handelt es sich um einen sehr schön gezeichneten Anime. Er verbindet eine gute Story mit einer Prise Porno und auch etwas (nicht zu viel und nicht zu wenig !) Tentakelsex.

Jetzt aber zur Geschichte:
In diesem Filmchen dreht sich alles um Ikumi Murases, einem hübschen jungen Mädchen, daß ihr Taschengeld durch Filmdreharbeiten und durch diverse Musikauftritte, aufbessert. Zur Zeit arbeitet sie in der Hauptrolle eines Horrorstreifens. Dies hat zur Folge, daß Fräulein Rie, die nur eine Nebenrolle abbekam, sehr neidisch auf Ikumis Rolle und ihrem Erfolg ist.

Während eines Drehs bei einem Tempel, zieht es Rie, die ihren Auftritt in diesem Stück erst viel später hat, zu einem bösen Dämon im Wald, dessen Schlaf durch Rie gestört wurde. Sie schließt mit ihm einen Pakt um Ikumi eins auszuwischen und nimmt den Dämon in Form einer braunen Statue mit nach Hause um diesen zur rechten Zeit zu beschwören.

Unterdessen plagt Ikumi großer Liebeskummer. Sie hat für ihren Freund Akira nur noch sehr wenig Zeit, denn sie startet ihre erste Tournee als Sängerin, die für ihre Karriere von großer Bedeutung ist, und dessen Erfolg über ihre Zukunft entscheiden wird.

Einige Zeit ist nun vergangen. Rie ist mit ihrem Begleiter Shimoke auf den Weg zu einem antiken Beschwörungstempel um ihr böses Vorhaben durchzusetzen. Während eines Sexrituals, daß genau hier stattfindet, nimmt der Dämon Besitz von Shinobes Körper. Der erste Schritt für Ries Rache ist getan und ihr entfährt ein lautes Lachen.

Ikumi hingegen steht kurz vor ihrer ersten Tournee mit ihrem alles entscheidenden Auftritt. Doch anstatt pünktlich zu sein, zieht sie sich ans Meer zurück, um über ihre Beziehung mit ihrem Freund nachzudenken. Dort trifft sie, wie durch einen Zufall, auf ihren heißgeliebten Akira und nach einem kurzen Gespräch steht Ikumis Entschluß fest: Sie wird auftreten. Wie ihr Auftritt verlaufen wird und wie sich Ries Rache vollstreckt, werde ich allerdings nicht verraten, da sonst die gesamte Freude von diesem wirklich gut gemachten Anime genommen wird. (Freut euch aber jetzt schon auf ein wunderschönes japanisches Lied, das erstmals in deutsch untertitelt ist!) - Ein Hoch auf OVA-18, da können sich die deutschen Fernsehsender ein Beispiel nehmen!

MV

Anzeige

MANGA'S WILD SIDE!

Die besondere „Art“ der erotischen Unterhaltung!

Informieren Sie sich in Ihrer Videothek!

© 1998 Pink Pineapple (P) 1999 OVA 18

Unter www.hs-films-and-more.de
begrüßen wir Sie auch Online.

FASCINATING PLEASURE!

Vertrieb:

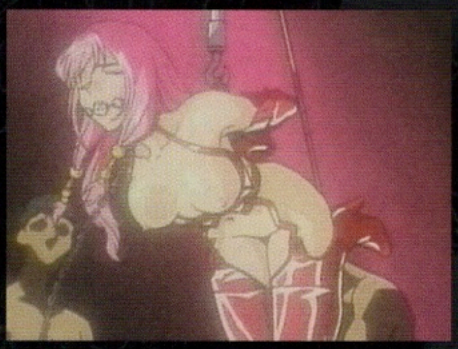
HS Handelsservice
Video/Multimedia

HS Handelsservice
Video/Multimedia
Postfach 1249
68602 Lampertheim

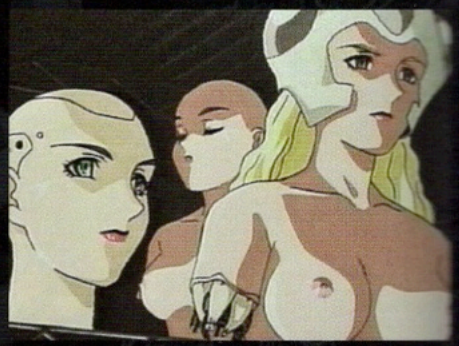
Tel.: 06206/9430-0
Fax: 06206/9430-44
URL: www.hs-films-and-more.de
E-Mail: info@hs-films-and-more.de

Imma Yojo

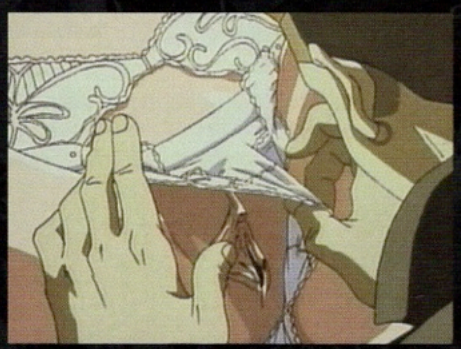
Des Satans scharfe Tochter



Imma Yojo - der Titel bedeutet ungefähr "das lust-verhexende Dämonen-Mädchen" - ist eine geniale Mischung aus Horror, Sex, Gewalt und einer abgedrehten Story, die in den Fußstapfen von Genre-Klassikern wie Urotsukidoji und Adventure Kid folgt. Entstanden ist das Ganze ab 1994 im Hause Pink Pineapple, einem der größten Erotik-Anime-Produzenten Japans, der uns unter anderem auch Angel of Darkness, Countdown Stories oder Idol of Darkness bescherte. Die deutsche Fassung präsentiert sich 100%ig ungeschnitten und unzensiert, in zwei verschiedenen Versionen: der Zuschauer kann sich Episode 1 in der original japanischen Version mit deutschen Untertiteln als reguläre Kaufkassette oder Episoden 2 - 5 als synchronisierte Version, die in Videotheken erhältlich ist, zulegen. (Eine DVD-Version ist auch geplant). Die Synchro ist auf alle Fälle um einiges besser als die von Cool Devices, interessant ist auch,

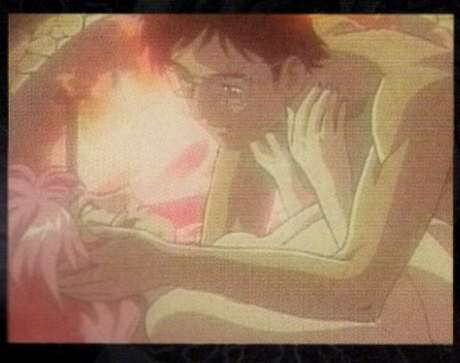


Im Mittelpunkt der fünfteiligen Serie (je ca. 50min. Laufzeit) steht die rothaarige Maya - ich glaube, es war in der hinduistischen Mythologie, wo "Maya" als die Täuschung und Verlogenheit der körperlichen Welt betrachtet wird, der zu folgen vom Weg zum Heil abbringt und ins Verderben stürzt. Dies scheint auch das Schicksal des Mädchens Maya zu sein - wo immer sie hingeht, überall wird sie von Männern (und Frauen) begehrt, und überall bringt dieses Begehren letztendlich nur Tod und Zerstörung.



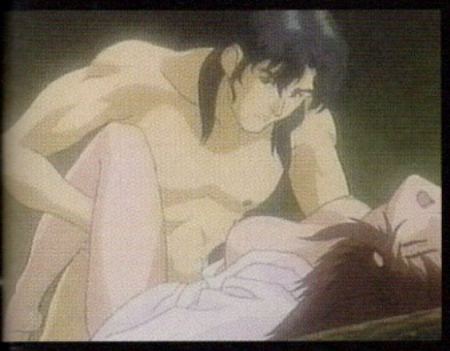
Teil 1

Die Serie nimmt ihren Anfang in einem futuristischen Endzeitszenario - einer apokalyptischen postnuklearen Welt, in der Zerstörung, Gewalt und auch Vergewaltigung an der Tagesordnung sind. Mayas Heimatdorf - oder besser, ihr letzter Aufenthaltsort - wurde in einem Aufstand vollkommen vernichtet, und sie selbst (der Auslöser der Ausschreitungen) konnte gerade noch fliehen. In einer neuen Stadt angekommen, wird sie prompt von einer Punkergang "freundlich" begrüßt und in die Gebräuche der Stadt eingeführt, will sagen, brutal vergewaltigt. Sie fällt schließlich in Ohnmacht und wacht in der "Pagode", einer Art Palast oder Hauptkomplex im Zentrum der Stadt, wieder auf und muß erfahren, daß man sie als Prostituierte verkauft hat. Ihr bleibt nichts anderes übrig, als sich in ihr Schicksal zu fügen. Von einem ihrer Kunden, Kaos, den sie schon von einer früheren Begegnung her kennt, erfährt Maya, daß in der Stadt zwar Habgier, Gewalt und das Recht des Stärkeren herrschen, aber die Bewohner vor etwas Angst haben... Mayas wichtigste Aufgabe in ihrem neuen "Job" ist allerdings nicht das Geld-anschaffen, sondern die Befriedigung von Bazusu, dem ungekrönten König der Stadt - ein gigantisches Tentakelmonster, das um seinen unsäglichen Geschlechtstrieb zu stillen, immer neue Frauen verschleißt. Die dabei freigesetzte Körperflüssigkeit Bazusus ist eine heißbegehrte Droge in der Stadt, durch deren Verkauf sich Bazusus Diener Haruda seine schmutzigen Waffengeschäfte finanziert. Kaos, der Maya zwar für die Zerstörung seines Dorfes haßt, sich aber dennoch von ihr angezogen fühlt, entschließt sich mit ihr zu fliehen. Leider ist Haruda hinter ihnen her und auch Bazusu kann nicht mehr ohne Maya leben und nimmt die Verfolgung auf. Es kommt zu einem brutalen Showdown in der Wüste...

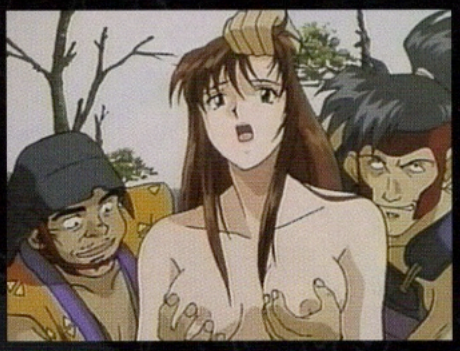


Teil 2

Die zweite Episode kann als Vorgeschichte des ersten Teils gesehen werden. Endlich wird geklärt, wo Maya herkommt, und warum Maya allen Männern den Kopf verdreht - und ihnen nichts als Unglück bringt. Oder zumindest diese Maya, denn wie die nachfolgenden Episoden zeigen, ist die "Dämonenfrau" ein äußerst zeitloses Wesen. Dabei gibt es übrigens noch mehr nackte Haut und harten Sex zu sehen als im



Vorgänger-Teil...
Wir befinden uns in der Androidenwerkstatt des Dr. Ishiro. Der Wissenschaftler ist gerade dabei, im Auftrag eines mächtigen Erotik-Konzerns eine Androidin zu schaffen, deren einziger Zweck die sexuelle Befriedigung ihres Besitzers ist (Zev aus Lechz, äh LEXX, läßt grüßen). Diesmal hat Ishiro ein ganz besonderes Material von seinem Auftraggeber geliefert bekommen. Er soll damit noch bessere Roboter für dieses Unternehmen zusammenbauen. Aber der Wissenschaftler hat andere Pläne... Er hat vor, aus diesen Materialien seine Traumfrau zu erschaffen, der er den Namen Maya gibt. Er flieht mit seiner Kreation aus der Stadt, und als Maya erwacht, und seine Liebe tatsächlich erwidert, scheint sein Glück perfekt. Leider ist es nicht von Dauer - in dem Konzern gibt nämlich unterdessen die von Ishiro gelieferte neue Androidin ihren Geist auf (vermutlich, weil der Wissenschaftler die Spezialteile für seine Traumfrau zweckentfremdete) und Matsuyama, einer der Vorsitzenden des Konzerns, setzt ein paar "Spezialisten" auf den betrügerischen Ishiro an...

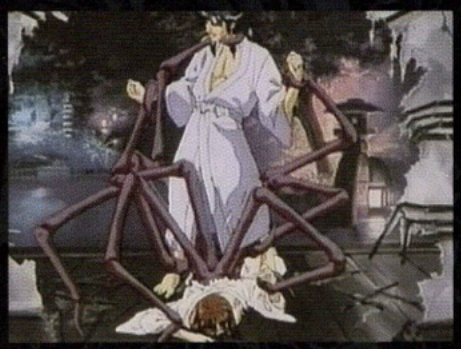


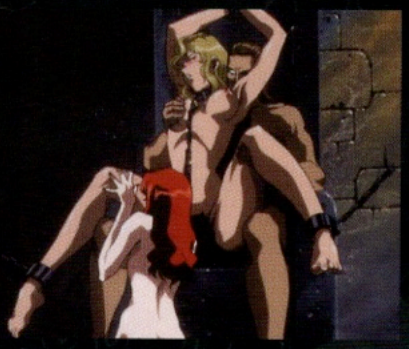
Teil 3

Im dritten Teil 3 treibt Maya im mitteralterlichen Japan ihr Unwesen.
In dieser altertümlichen Zeit lernen wir Hirota und Shinbei, zwei wandernde Samurai. kennen. Auf ihrer Reise begegnet den beiden ein Bettelmönch, der sie warnt weiter zu gehen, da in dem Wald, den sie durchqueren wollen, Ungeheuer leben. Doch Hirota und sein Wegbegleiter lassen sich nicht abschrecken und ignorieren die Warnungen des alten Mannes. Maya ist „natürlich“ nicht weit entfernt und wird gerade von einer Horde Räuber vergewaltigt. Ihren Schreien folgend treffen Hirota und Shinbei auf die Übeltäter und es kommt zu einem Schwertgefecht, in dem die zwei Räuber ins Gras beißen müssen. Maya befindet sich nun in den Händen ihrer Retter und lädt die beiden als Dank zum Abendessen ein.
Der Einladung nicht abgeneigt folgen ihr die beiden in die Berghütte, in der sie lebt. Dort treffen sie auf Akina, die Herrin dieses Hauses, die sich bei ihnen für Mayas Rettung bedankt.
Es war abzusehen, daß Maya und Akina ihre Dankbarkeit durch „körperliche Aktivitäten“ zum Ausdruck bringen... Hirota sowie Shinbei scheint dies der gerechte Lohn für ihre Arbeit zu sein. Doch was verbirgt sich hinter der geheimnisvollen Tätowierung, die sich auf Mayas Rücken befindet. Und was hat es mit der Warnung des Bettelmönches auf sich ? Welcher teuflische Fluch, der auf Maya lastet, verbirgt sich wohl in dieser Episode ?
Dies wird wie immer nicht verraten.

Teil 4

Episode 4 spielt in der Vergangenheit. Um genauer zu sein im Mittelalter, in einer Zeit, wo Hexenverbrennungen an der Tagesordnung sind.
Zu Beginn dieser Episode werden wir Zeuge wie Maya von Herzog Calvan adoptiert wird. Allerdings warnt eine Wahrsagerin den Herzog davor, daß, wenn Maya ihre wahre Identität als Frau nicht verheimlicht, ihr ein grausames Schicksal bevorsteht. Doch der Herzog nimmt diese schwere Bürde auf sich und nimmt die kleine Maya zu sich.
Einige Jahre sind nun vergangen. Maya ist zu einem stattlichen Ritter namens Mayatora herangereift. Ihr Aussehen erinnert sehr stark an Lady Oscar (Ja ihr lest richtig, wenn ihr Lady Oscar einmal richtig pervers sehen wollt, dann müßt ihr euch unbedingt dieses Tape kaufen !!!). Allerdings muß sie in ständiger Angst leben, daß ihr Geheimnis gelüftet wird.
Gleichzeitig "treibt" der böse Graf Fickinger (Oh Entschuldigung, ich habe da etwas verwechselt, der Graf heißt Pickinger) sein Unwesen, indem er in seinem Folterkeller seine perversen Phantasien auslebt, und angebliche Hexen , ohne jeglicher Rücksicht auf die Gefühle der Frauen, schändet. Mayatora hingegen ist von diesem Vorgehen gar nicht entzückt, weswegen der Graf "ihn" so schnell wie möglich aus dem Weg schaffen will. Ein durch den Grafen entsandter





Spion entdeckt Mayatora in der Badewanne und so stellt sich heraus, daß sie kein Mann ist. Daraufhin entschließt sich Graf Pickinger, Mayas Vater durch ein Attentat töten zu lassen, um ihr den Mord in die Schuhe schieben zu können, damit er sie als Hexe bei sich einkerkern kann.
Nachdem selbst verschiedenste Foltermethoden zur Geständniserzwingung fehlschlagen, versucht es der Graf mit diversen Sexpraktiken.
Nach ähnlichen Schweinereien gelingt Maya die Flucht, worauf sie Pickinger als Geisel nehmen will. Dieses Vorhaben scheitert allerdings daran, daß der Graf seinerseits das Hausmädchen Mayas als Gefangene nahm. Um diese zu retten erklärt sich Maya dazu bereit sich als Hexe brandmarken zu lassen und wird auch anschließend von der Kollegschaft im Rudel genommen. Durch diese Tortur erwacht die Frau in Maya und damit auch die Hexe, die alle Männer in ihrem Bann zieht.
So, mehr möchte ich dazu nicht verraten. Wenn ihr wissen wollt wie es weiter geht, dann besorgt es euch ! (Hand aus der Hose! Das TAPE, Leute, das TAPE!)

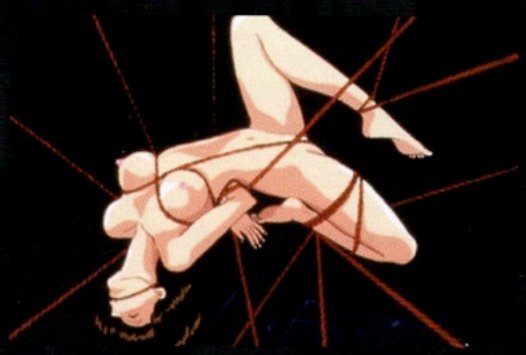
Teil 5

Zu Beginn dieser Folge, die um die Jahrhundertwende herum angesiedelt ist, sehen wir Maya, wie sie sich als Hausdame in einer noblen Villa, um eine Arbeitsstelle bewirbt. Der Hausherr namens Hagiwara beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Handel von wertvollen Antiquitäten und seltenen Kunstgegenständen.

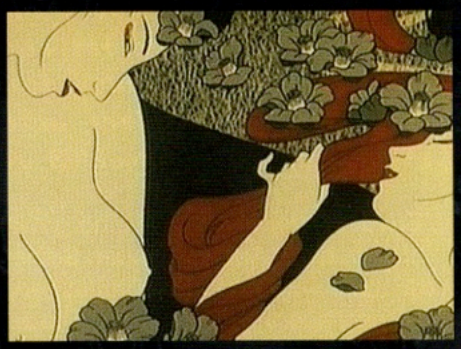
Maya wird von Fräulein Tomoka, ein Hausmädchen, das schon längere Zeit im Dienste dieses Herren steht, durch das Anwesen geführt. Sie erklärt Mayas Aufgabengebiet. Als sie jedoch in den Weinkeller dieser Villa gelangen, bekommt Maya das Verbot, einen bestimmten Raum zu betreten. (Blaubart läßt grüßen...)

Es dauert nicht sehr lange und Maya erfährt am eigenen Leibe, wozu sie wirklich eingestellt worden ist. Sie muß nämlich dem Herren Hagiwara mit "ganzem Körpereinsatz", hinter genau dieser geheimnisvollen Türe im Keller, dienlich sein.
Bei dieser "schweren Hausarbeit" hilft ihr selbstverständlich Fräulein Tomoka auch gerne (Zu zweit ist diese "Arbeit" nur halb so schwer !). Maya wird heiß geküßt, befummelt, gepeitscht und sogar von dem Herren persönlich entjungfert, um so gefügig gemacht zu werden. Dieses ist vor allem von großer Wichtigkeit, denn man plant mit Maya einen großen Bühnenauftritt, der für die besonderen Geschäfte Hagiwaras von Vorteil sein soll. Mehr möchte ich zu diesem Teil nicht verraten. Wenn ihr folgende Fragen, wie z. B. „Wie wird Maya sich auf der Bühne verhalten ?“ oder „Wird Maya es wieder schaffen, die Köpfe aller bösen Männer zu verdrehen ?“, beantwortet haben wollt, dann müßt ihr diesen Teil unbedingt ansehen!

SD/SH (Teil 1 - 2).
MV (Teil 3 - 5)



Lustgarten der Geisha



Bildhafte Darstellungen erotischer Genüsse sind in Japan - dem Eindruck, den die Flut von Adult-Animes erweckt, zum Trotz - kein Ding der Neuzeit. Holzdrucke mit zum größten Teil sehr expliziten erotischen Szenen - sogenannte „Shunga" oder „Frühlingsbilder" waren bereits im 19. Jahrhundert (im Westen eine der prüdesten Perioden überhaupt!) populär und erreichten ein ebenso hohes künstlerisches Niveau wie die hochgeschätzten Drucke mit Portraits und Landschaftsszenen aus jener Zeit. Leider hielt mit der Öffnung nach Westen Ende des 19. Jahrhunderts auch die Prüderie der viktorianischen Ära Einzug im Land des Lächelns, und die Shunga wurden verbannt - tatsächlich dürfen sie bis heute nicht in ihrem Ursprungsland öffentlich ausgestellt werden, erfreuten sich aber in den vergangenen Jahren großem Interesse bei einigen Ausstellungen im Westen.

„Lustgarten der Geisha", im Original „Ihara Saikaku Kôshoku Ichidai Otoku", wörtlich „Saikaku Iharas Leben eines sinnlichen Mannes", auch in einer englischen Fassung unter dem Titel „The Sensualist" erhältlich, ist im Grunde nichts anderes als ein bewegtes „Frühlingsbild". Der Anime aus dem Jahr 1991 nach dem Roman von Saikaku Ihara (dessen Gegenstück, „Das Leben einer sinnlichen Frau" 1952 als „Das Leben der Oharu" in einen Realfilm umgesetzt wurde) greift bis ins kleinste Detail den Stil der berühmten Ukiyo-E (Farbholzdrucke mit Szenen aus den Vergnügungsvierteln von Edo, dem heutigen Tokio) auf und bietet dem japanbegeisterten Zuschauer einen absoluten optischen Leckerbissen, in dem jedes Einzelbild ganz einfach stimmt. Es wird dabei Erotik geboten - keine Pornographie; obwohl die Atmosphäre unglaublich sinnlich ist und es auch so einiges zu sehen gibt, geschieht alles in allerbestem Geschmack - dezent, atmosphärisch, voller Symbolik und Andeutungen, die viel versprechen ohne zu viel zu verraten. Um es mal krass auszudrücken - Pimmelparaden bekommt man anderswo geboten!!

Der Film erzählt in Form einer Rückblende eines der zahlreichen Erlebnisse des Kaufmannssohnes Yonosuke, eine Art japanischer Casanova, der bereits mit 18 Jahren einen so skandalösen Lebenswandel führte, daß sein Vater ihn enterbte und aus dem Hause jagte. Sechzehn Jahre lang wanderte Yonosuke durch Japan und seine Betten, und verbrachte zahllose Stunden in den Armen der berühmtesten Kurtisanen seiner Zeit, bis sein Vater ihm schließlich auf dem Totenbett vergab und ihm die Rückkehr in die Familie gestattete.

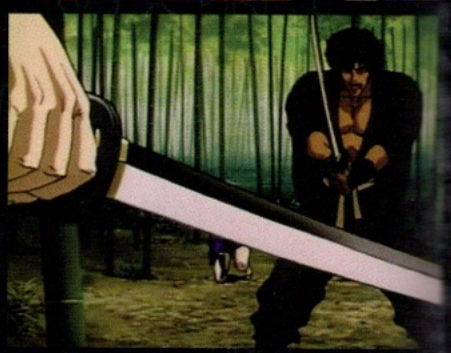
In der verfilmten Episode begegnet Yonosuke einem ziemlich bescheuerten Landburschen, der sich auf eine unselige Wette eingelassen hat - nämlich, daß er es schaffen würde, gleich beim ersten Treffen mit einer der begehrtesten Geishas der Stadt zu schlafen (so, wie der Typ aussieht, würde es auch kaum zu einem zweiten Treffen kommen... aber lassen wir das). Nun sind aber Geishas nicht einfach Prostituierte, wie jeder, der sich auch nur ansatzweise mit dem Thema Japan beschäftigt hat (oder mal das „Kleine Teehaus" gesehen hat) weiß. sondern in erster Linie Gesellschafterinnen, die dem Kunden die Zeit mit intelligenter Konversation, Lautenspiel, Gesang und Gedichten versüßen - und nur bei gegenseitiger Sympathie gibt es (vielleicht) auch Sex. Es sieht also schlecht aus für unseren Bauerntrampel, aber zu seinem großen Glück läuft ihm Yonosuke über den Weg, der zufällig ein guter Freund der Geisha ist, um die es bei der Wette geht.

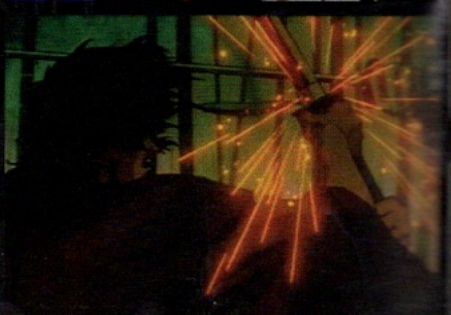
Drehbuchautor Eiichi Yamamoto liefert mit dieser Romanadaption wesentlich unterhaltsamere und anspruchsvollere Arbeit ab als mit seiner Regiearbeit an„Odin" (berüchtigt als der langweiligste Anime der Filmgeschichte). Den „Lustgarten der Geisha" sollte sich eigentlich niemand entgehen lassen, der über Mangas und Animes hinaus an der japanischen Kultur interessiert ist; leider erschien jedoch sowohl die englisch untertitelte Fassung als auch die (besser übersetzte) deutsche Synchronfassung bereits 1993, so daß der Anime wohl nur mit viel Glück auf Filmbörsen oder in Videotheken mit einem etwas älteren Bestand aufzutreiben ist. Dennoch, die Suche lohnt sich!!

SH

Ninjas und Dämonen, Intrigen, Verrat, ein verborgener Schatz und das alles gewürzt mit einer kräftigen Prise Sex - was mehr könnte ein Fan von japanischen Action- und Abenteuerfilmen sich wünschen? Kein Wunder also, daß Ninja Scroll, im Original "Jubei ninpuchô" (in etwa: Die Schriftrolle - daher das englische "Scroll" - von den geheimen Techniken des Ninja Jubei) - längst zu einem Kultklassiker unter den Freunden der etwas härteren Animekost avanciert ist.

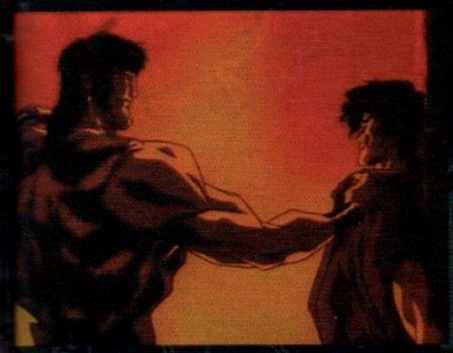
"Etwas härter" ist dabei eine gewaltige Untertreibung; es ist ratsam, beim Ansehen einen Sicherheitsabstand einzuhalten, da man sonst in den Blutlachen, die aus dem Fernseher sickern, ausrutschen könnte. Weder Jubei noch seine Gegner neigen nun mal dazu, Probleme mittels Diskussionsrunden bei einem Täßchen Kräutertee aus der Welt zu schaffen (nein, auch dann nicht, wenn der Kräutertee vergiftet ist...).
Der Film ist im Japan der Tokugawa-Zeit (1605 - 1867, auch Edo-Zeit genannt) angesiedelt. Der herrenlose Ninja Jubei reist durch das Land und hält sich über Wasser, indem er seine Dienst gegen Bezahlung anbietet. Doch eines Tages wird er in ein Komplott gegen die Regierung hineingezogen, das ihm über den Kopf zu wachsen droht. Hinzu kommt noch ein alter Mann, der ihn vergiftet hat, um ihn damit zu zwingen, sich näher mit den Einwohnern zu befassen.
Und als ob das nicht schon genug wäre, taucht sein längst tot geglaubter Widersacher Genma als Kopf der "Acht Dämonen von Kimone" mit dem Ziel, den Goldschatz der Regierung an sich zu reißen, wieder auf. Wie es scheint, können sich nur Jubei, Kageru - die einzige Überlebende einer Ninjagruppe - und ein alter Mann, der über ebenso ungewöhnliche Fähigkeiten verfügt, diesem scheinbar übermächtigen Gegner stellen. So töten sie nach und nach immer mehr der acht Teufel, bis nur noch Genma übrig bleibt, der allerdings sehr hartnäckig ist, da er durch Verletzungen allein nicht getötet werden kann. Sollte Jubei in ihm seinen Meister gefunden haben?? Die Mission der drei wird nicht gerade dadurch erleichtert, daß es zwischen Jubei und Kageru ganz schön prickelt - doch Kageru ist eine Ninja, und ihr Kuß bedeutet - ganz wörtlich - den Tod...



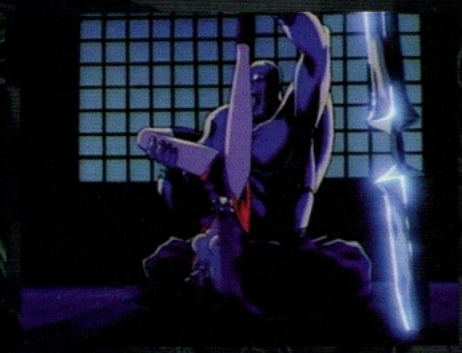


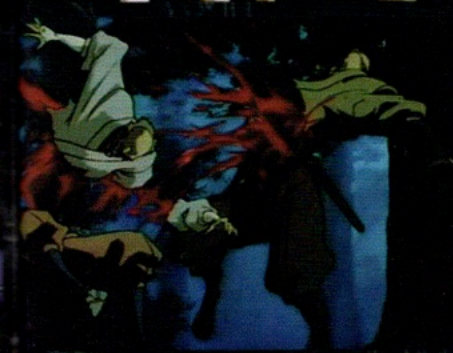
Der Held des Films, Jubei, der Ninja, ist in Japan so bekannt wie bei uns Robin Hood oder König Artus. Seinen ersten Auftritt hatte er wohl in einem Bericht des Autors Yasusuke Gomi, der einen Kampf zwischen einigen Ninja und dem Yagyû-Clan - die Waffenmeister des Shôguns - um den Besitz einer Schriftrolle mit geheimen Informationen erwähnt. Jubei als Held des Yagyû-Clans hat die Phantasie der Japaner weit über diesen Bericht hinaus angeregt. Obwohl die einzige zeitgenössische Abbildung, die man von ihm kennt, einen Mann mit zwei weit geöffneten Augen zeigt, wird Jubei in Romanen und Filmen immer wieder als einäugig beschrieben; eine Tradition, der sich Yutaka Minowa, der Charakter-Designer von "Ninja Scroll" übrigens nicht angeschlossen hat. Die legendären Wanderjahre Jubeis haben neben dem hier vorgestellten Anime eine Unzahl von Romanen, (die berühmtesten davon aus der Feder von Futaro Yamada wurden wiederum verfilmt), Mangas, Animes und Realfilmen (wie die Serie "Die Schriftrolle von den Kampftechniken der Yagyû", teilweise auch „Lone

Wolf & Cub/Baby Cart/Okami") inspiriert - ganz ähnlich wie bei der Figur des Robin Hood existiert sozusagen eine Art "Basisgeschichte", die in zahlreichen Versionen und Medien immer wieder auf´s Neue erzählt, interpretiert und variiert wird. Andere Animes mit Jubei sind z.B. das in den USA als "Fortsetzung von Ninja Scroll" vermarktete "Ninja Resurrection" (die beiden Filme haben außer der Figur des Jubei nichts miteinander gemeinsam und wurden von völlig verschiedenen Teams produziert) oder die Parodie "Jubei-chan, Secret of the Lovely Eyepatch", in welcher der Geist von Jubei durch dessen herzförmige (!) Augenklappe auf eine Schülerin im Tokio der Gegenwart übertragen wird, die sich nun mit ihren Klassenkameraden herumschlagen darf, welche auch alle wiedergeborene Samurai und Ninja sind...



Yoshiaki Kawajiris ("Wicked City", "Monster City") "Ninja Scroll" ist ein faszinierender Film, dessen perfekt choreographierte Kampfszenen den Einfluß einer jahrzehntelangen Tradition von Samurai-Filmen spüren lassen. Obwohl weder in den Sex-Szenen noch in den (extrem blutigen!) Kampfszenen irgendetwas beschönigt wird, verkommen sie nicht zum bloßen Selbstzweck oder zur reinen Zuschauerbelustigung; sowohl die erotischen als auch die kämpferischen Begegnungen stellen - in ihrer ganzen Härte - einen wichtigen Teil der Handlung dar; ein häufiges Charakteristikum japanischer und Hong-Kong-Actionfilme, das allerdings bei westlichen Kritikern oft nur auf wenig Verständnis stößt. Der Einfluß klassischer Samurai- und Ninja-Mangas, -Animes und -Romane wie z.B. "Dagger of Kamui" ist unverkennbar; die eleganten Charakterdesigns lassen immer wieder Erinnerungen an die farbenprächtigen Holzschnitte der Edo-Zeit wachwerden. Auch die phantastischen Elemente, die "Ninja Scroll" eher in die Nähe des Horror- oder Fantasy-Films rücken, als in die des historischen Samurai-Filmes wirken hier nicht wie an den Haaren herbeigezogene Effekthascherei (im Gegensatz zu so manch anderem Beispiel...), sondern kommen im Kontext des Filmes glaubhaft und akzeptabel herüber.





Leider weist die bisher erhältliche englische Synchronfassung des Filmes zahlreiche Schnitte (was die BPjS nicht daran hinderte, sie auf den Index zu setzen) und Übersetzungsfehler auf - so wurde aus "Genma" ein "Gemma" (ist das nicht ein Mädchenname?), das Tokugawa-Shogunat wird an manchen Stellen einfach "Toshigawa" genannt, die buddhistischen Sutren, die im Tempel rezitiert werden, wurden durch unverständliches Gebrabbel ersetzt usw. Die französische Version ist zwar ungeschnitten, die Übersetzung orientiert sich jedoch am englischen Skript und übernimmt einige von deren Fehlern. Wir können also nur auf die jetzt angekündigte deutsch untertitelte Version hoffen, die im Laufe des Jahres 2000 auf den Markt kommen soll - ungeschnitten, unzensiert und mit einer völlig neuen Übersetzung aus dem Japanischen. Otakus mit einem empfindlichen Magen und Blutallergie sollten allerdings besser einen weiten Bogen um den Film machen, egal in welcher Version...

SH/MV

Mit Dank an Ilan Nguyen und die "Animeland"

Secret Anima

Secret Amina? So steht es zumindest auf einigen Videohüllen dieser Serie, und läßt Verwirrung aufkommen, was denn damit eigentlich gemeint ist. Aminosäuren? Handelt es sich hier etwa um einen als Porno getarnten Lehrfilm aus dem Biochemie-Unterricht? Wohl kaum, also was dann. Secret Anime?? - Geheimer Anime??? - Gemeiner Anime?!

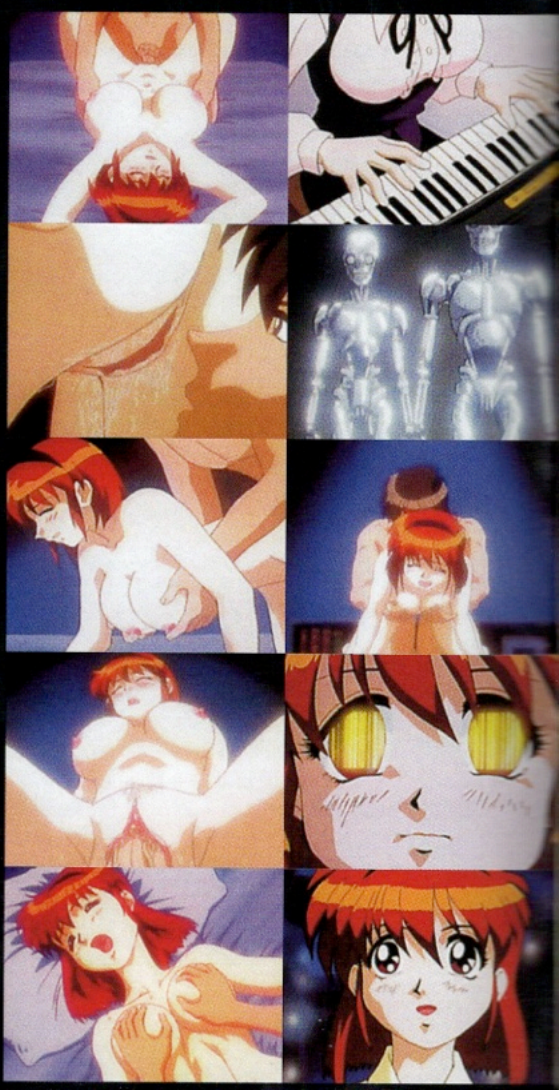
Das ist zumindest der richtige Ausdruck für diese absolut miese Synchro. Zumindest krieg ich das zu Hause mit meinem Mikrophon und Videorecorder auch noch hin (oder besser?). Hey Leute, jetzt mal ehrlich, wäre es nicht sinnvoller gewesen zu untertiteln, als eine so billige Synchro zu produzieren?

Nein, die Leute in der Videothek wollen lieber Synchros und so beschert uns TRIMAX-Video, die auch Pornos für Videotheken herstellen, so was. Das ist der Beweis dafür, das man mit einer miesen Synchro einen guten Anime wirklich kaputt machen kann. So ist das Gestöhne zum Beispiel mal pornofilmmäßig in deutsch und mal in japanisch belassen. Oder die Hintergrundsmusik wird plötzlich leise, oder verschwindet schnurstracks spurlos und ist im nächsten Moment wieder da. Vergeßt alles, was Ihr bei "Cool Devices", bei "Moldiver", bei "Sailor Moon" oder "El Hazard" als "schlechte Synchro" kritisiert habt - TRIMAX zeigt uns allen, was eine schlechte Synchro WIRKLICH ist!! (Und mal ehrlich, die Dubs zumindest von Sailor Moon und El Hazard sind wirklich in Ordnung - nicht nur im Vergleich).
Die Qualität der Kassetten ist wohl auch nicht die beste. Das bemerkte ich, als ich das erste Tape einlegte und das Band sich in der Kassette verknotete!(War das nur ein Zufall?). Eine Veröffentlichung auf DVD mit Untertitelanwahl oder zumindest in einer untertiteltenFassung oder auf besserem Material wäre wirklich sinnvoller gewesen.

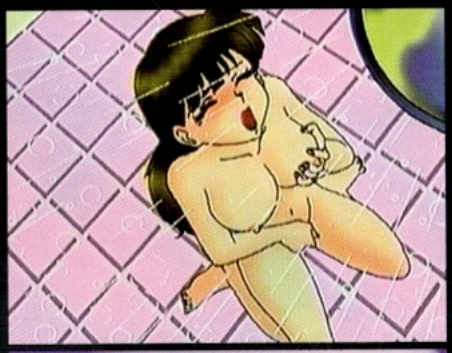
Soviel zur Synchro und Kassettenqualität... Der eigentliche Titel der Serie lautet übrigens "Secret Anima", geheime Anima, und damit sind die verborgenen Ur-Triebe des Menschen gemeint, die hier zutage gefördert werden. Und tatsächlich haben die Tapes als B-Movies der Adult-Animes allen "technischen" Mankos zum Trotz dem Adult-Fan eine Menge zu bieten, nicht zuletzt, da diese Serie absolut unzensiert und unverpixelt ist, und es an Tabulosigkeit ohne Tentakel eigentlich nur noch mit Cool Devices aufnehmen kann; dazu kommt der wirkliche Unterhaltungswert der Synchro, bei der alle weiblichen bzw. männlichen Rollen von nur jeweils einem Sprecher/Sprecherin mit teilweise verstellter Stimme übernommen werden.

Der Pianist

Diese Episode von Secret Anima spielt in einer Zukunft, in der unser Planet zu 2/3 mit Androiden bevölkert ist. Der Trend geht dahin, daß es immer weniger Menschen und immer mehr Roboter gibt. Und genau in dieser Cyberwelt lernen wir Sei kennen, der sich ein Hausmädchen mit der Seriennummer DXV999 kaufte (Nein Leute, das hat nun wirklich gar nix mit Galaxy Express 999 zu tun!). Er gab ihr den Namen Yuna (eine Anspielung auf die Sci-Fi-Comedy "Galaxy Fräulein Yuna"). Da Sei seit einem Unfall nicht mehr gut Klavier spielen kann, bringt er seiner Androidin die Kunst der Musik bei. Überhaupt behandelt er sie wie einen lieben Menschen und ihm liegt sehr viel an Yuna. (Ja, auch in Sachen Sex natürlich). In der Allgemeinheit hingegen werden Roboter nicht als gleichwertig akzeptiert und so stößt Sei ständig auf Mauern und Vorurteile, als er verzweifelt versucht für seine Yuna einen Konzertauftritt zu organisieren. Nach einigen mißlungenen Vorstellungsterminen führt es so weit, daß Yuna verzweifelt davonläuft...



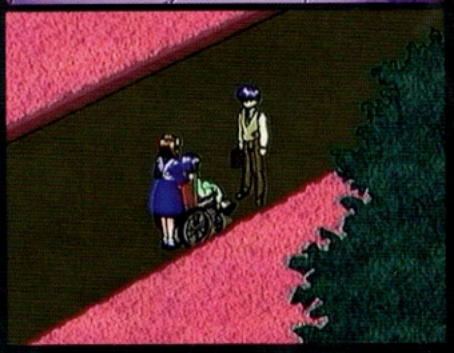
Mama Vol. 1

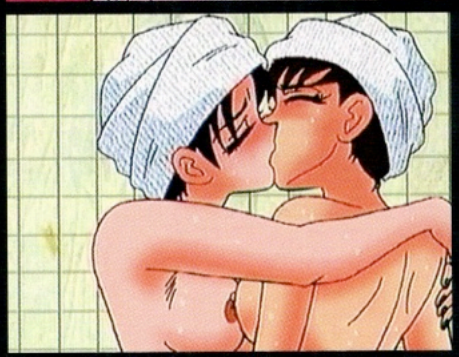


Hier lernen wir Juichi kennen, dessen Eltern verstorben sind. Der letzte Wunsch seines Vaters war es, daß er zu seiner Stiefmutter, von der er bisher nichts wußte, und ihrer hübschen Tochter namens Mika, ziehen soll. Es dauert auch nicht lange und Juichi packt seine sieben Sachen. Während des Umzuges entdeckt er ein Video, auf dem sich sein Vater mit einer unbekannten Frau vergnügt. Als er nun sein neues Zuhause betritt, lernt er sogleich seine neue "Familie" persönlich kennen. Und er kann es kaum glauben, daß eine der beiden Frauen genau jene gutaussehende Frau ist, die er auf dem Videotape onanierend bewunderte.

Ob Juichi es schaffen wird, es mit seiner Stiefmutter, bzw. mit seiner Stiefschwester zu treiben wird nicht verraten. Schaut es euch an und ihr werdet es erfahren.

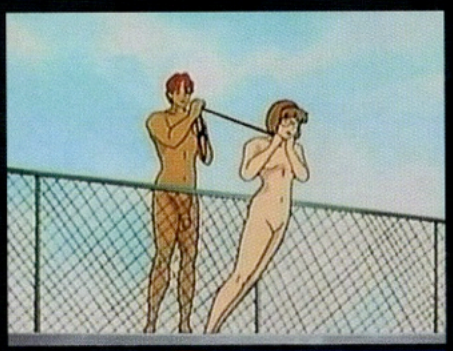
Mama Vol. 2





Der zweite Teil der Geschichte beginnt erneut mit einem Verkehrsunfall. Juichis Stiefmutter sitzt nach diesem in einem Rollstuhl und kann sich nicht mehr an Juichi erinnern (Welch ein Pech!). Rika ist eine neue Bedienstete und mit dieser vergnügt sich Juichis "Mama". Aber auch Juichi kommt später in den Genuß von Rika, die ihm auf ihre Art und Weise "Trost spendet". Wird Juichis Mutter ihr Gedächtnis wiedererlangen, oder nimmt diese Geschichte ein ganz anderes, unerwartetes Ende? Von mir erfahrt ihr es jedenfalls nicht! Schaut es euch an, um schlauer zu werden. In Sachen Sex bekommt ihr hier auch wieder einiges geboten. Wie üblich wird mit der Kamera voll drauf gehalten und das ohne Pixel oder irgendeine Zensur.

Dream Hazard



Eine junge Dame namens Kaori besucht ein Cyberstudio um in eine Traumwelt einzutauchen. (So was ähnliches kennen wir doch aus El Hazard, oder?) Sie will sich damit ihren heißen Wunsch in Erfüllung gehen lassen, Georg (= Schorsch!!! ausgesprochen) endlich näher zu kommen. An den Geräten angeschlossen taucht Kaori in einer anderen Welt wieder auf. Sie stößt auch auf Georg und sie kommen sich tatsächlich näher.

Doch das Programm gerät außer Kontrolle und Kaori muß einen Alptraum aus sexuellen Perversionen ertragen, ohne daß sie es aufhalten kann. Sado Maso Freunde bekommen gerade hier ein wenig Freude. Kaori bekommt ein paar Peitschenhiebe und an den unmöglichsten Stellen „Ohrringe“ verpaßt. Sie wird von ihrem Georg ordentlich vernascht, während die zuschauende Menge applaudiert.

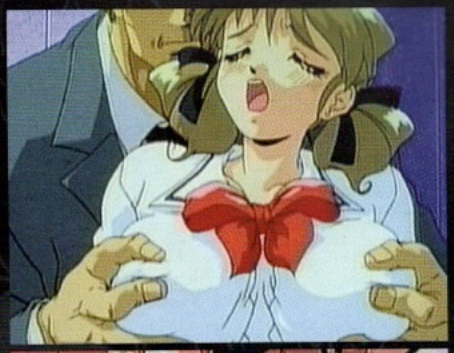
2x1 Vol.1

Diese Geschichte beginnt in einer japanischen Schule. Satoshi wird von seinem Lehrer beauftragt, seine Klassenkameradin Noriko, die gefehlt hat, mit seinem Freund Unichi zusammen zu besuchen, um ihr einige Schulunterlagen vorbeizubringen. Endlich ein guter Vorwand, um an sie heranzukommen - das ist genau das, was ihn ihm vorgeht. Die süße Noriko, die zufällig alleine zu Hause ist, begrüßt die zwei auch gleich nett mit Tee. Während sie diesen zubereitet, hecken die zwei Klassenkameraden schweinische Gedanken aus. Bald müssen sie feststellen, daß Noriko gar nicht wie angenommen erkältet ist und deshalb nicht zur Schule kommen kann. Die zwei stellen eine eindeutige Prognose fest: Noriko leidet an einer akuten Nymphomanie und da sich unsere zwei (glücklichen) Helden in ihrer Nähe befinden, werden sie mit dieser "Krankheit" ebenfalls "angesteckt"! (Ihr versteht doch was ich meine, oder?) Satoshi und Unichi suchen nach dieser Aktion immer wieder nach Möglichkeiten, es mit Noriko zu treiben und davon bekommen sie noch so einige.

2x1 Vol.2

Miyuki, die Schwester Unichis ist damit gar nicht einverstanden, daß die süße Noriko (Die irgendwie mit ihrem Aussehen an Hotaru aus Sailor Moon erinnert) neben ihrem Bruder auch eine Beziehung mit Satoshi hat. Miyuki will, daß sich Noriko für einen der beiden entscheidet, ist aber andererseits auch auf die sexuellen Abenteuer neidisch. Sie sorgt dafür, daß Unichi, Satoshi und Noriko in der Schule Gesprächsstoff Nr. 1 sind.
Wie können unsere drei Sexhelden nur aus dieser ungünstigen Lage entkommen?

Chu 2



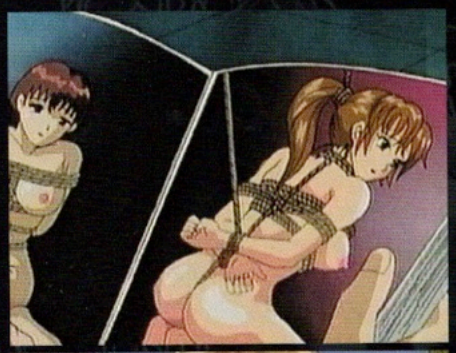
Geschichte 1:
Ein Schulmädchen und ein älterer Herr vergnügen sich anfangs in einem Fahrstuhl. Endlich im Appartement angekommen wird sie dann frohlockend aus-, bzw. angepackt. Als besondere Überraschung bekommt „das geile Luder" einen Einlauf mit anschließendem Analsex.

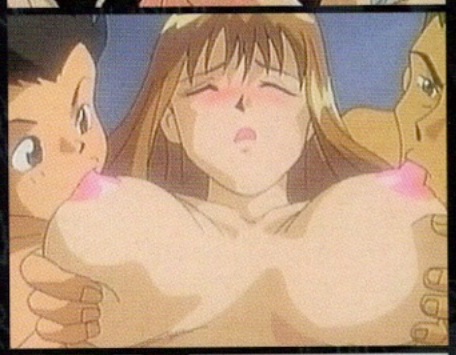
Geschichte 2: „Panira Pamera"
Eine Geschichte in einer Phantasiewelt angesiedelt. Anime kann man wohl kaum dazu sagen, da hier wirklich an Animation gespart wurde. Vielmehr handelt es sich um die Abfolge von Bildern mit gesprochenen Texten. Das ganze dauert nicht mal zwei Minuten.

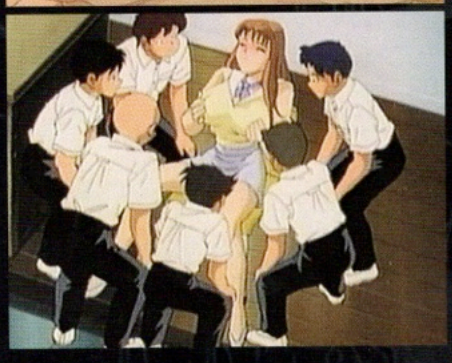
Geschichte 3: „Homework"
Ein rothaariges Fräulein besucht ihre Lehrerin. Die beiden wärmen sich durch sexuelle Spielchen auf, bis der Freund der Rothaarigen auftaucht. Nun hat die Lehrerin die Ehre den Beiden beim Sex zuzuschauen und wird kurz darauf selbst in dieses aufregende Geschehen mit hineingezogen.
Als Hausaufgabe beauftragt das rothaarige Mädchen ihren Freund seine Lehrerin zu zähmen.

Momone

Ein weiterer Teil der Secret Anima-Serie. Die miese Synchronisation ist hier besonders hervorzuheben. Komische Sprüche sind hier Gang und Gebe: „Ey jetzt geht's ab, ey... ...eh wow eh wow, wah ahh ahh..." und was bitte schön ist ein „Philatio"??? (Anm.: vermutlich ist damit Fellatio gemeint, ein sogenanntes „Flötensolo"!) Genauso verhält es sich auch mit der Cassettenqualität, aber dazu mehr am Ende dieses Artikels.







Hino ein Schüler wünscht sich seine Lehrerin, eine vollbusige und gutaussehende Dame, aufs Kreuz zu legen. Schnell durchschaut Hino seine Lehrerin und bemerkt, daß diese genauso scharf auf ihn ist. Er beschließt sein Sexobjekt zu besuchen und nach wenigen Augenblicken hat er seine Frau Lehrerin nackt ausgezogen und auf die Matte gelegt. Die Beine weit gespreizt schreit sie nur so nach Befriedigung und Hino versteht es ihr zu besorgen.
Hino nutzt das nymphomanische Verhalten seiner Lehrerin aus und stellt fest, daß er sie voll unter Kontrolle hat. Er befiehlt ihr am nächsten Tag ohne Unterwäsche in der Schule zu erscheinen.
Gefügig, wie seine Lehrerin ist, nimmt sie Hino beim Wort, allerdings hat dies seine Auswirkungen. Im Kunstunterricht soll seine Frau Lehrerin als Nacktmodell stehen. Dies führt unweigerlich zu einer Sexorgie im Klassenzimmer! Das Aphrodisiakum, mit dem Hino seine Lehrerin einrieb, spielte wohl auch eine wesentliche Rolle, sie für so etwas gefügig zu machen...

Krach bumm! Beim Zurückspielen mit meinem edlen Videorecorder ist dies (nach Chu 2) bereits das 2. Tape von Secret Anima, das kaputt gegangen ist. Wenigstens habe ich den Bericht schon fertig geschrieben. Das kann wohl doch kein Zufall sein. Leute, von diesen Videos rate ich ab: Miese Synchro und absolut miese Kassettenqualität! Hoffentlich gibt's das mal mit Untertitel auf DVD.

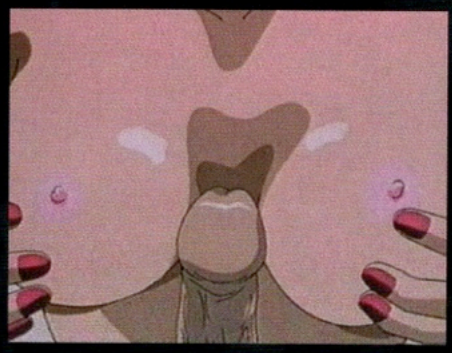
MV

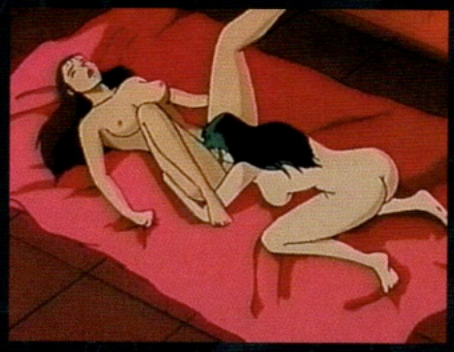
School of Darkness

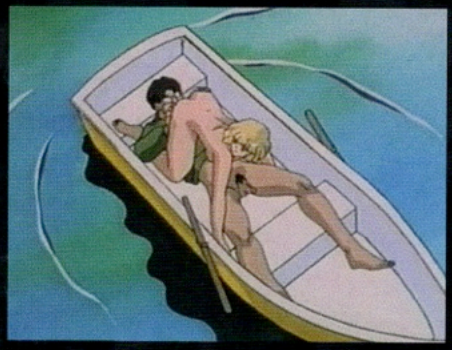
Mit School of Darkness liefert uns OVA-18 eine perfekte Mischung aus Porno, Horror sowie Action und das alles ungeschnitten und unzensiert. Auch in diesem Anime hält die Kamera voll auf die Geschlechtsteile. Der Film hat sehr viel Ähnlichkeit mit Angel of Darkness, da auch hier sehr viel mit Pflanzen „gekuschelt" wird. Aber auch normale Sexszenen kommen hier nicht zu kurz...

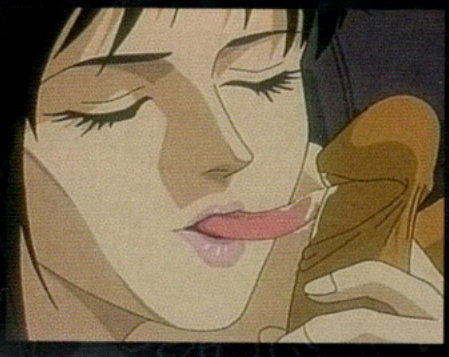
School of Darkness 1

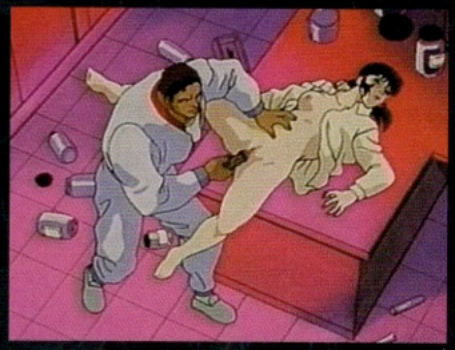
Zu Beginn besucht die hübsche Yuko ihre Freundin Ayano. Kaum angekommen, vergnügen sich die beiden schon miteinander im Badezimmer. Yuko entdeckt nach diesem feuchtfröhlichen Vergnügen ein altes Manuskript, einen Dolch und einen mumifizierten Penis in Ayanos Zimmer.
Als sie sich doch etwas wundert, erzählt die Freundin ihr, wo sie die Stücke gefunden hat, und daß die Übersetzung des Skriptes von einer alten Sage erzählt. Das penisförmige Etwas sollen die Überreste eines Ungeheuers sein und der Dolch eben jene Waffe, mit der dieses Monster einst getötet wurde. Doch um das genaue Aussehen dieser ausgestorbenen Wesen zu erforschen, müßte die entdeckte Mumie genauer erforscht werden. Yuko, die Biologielehrerin ist, erklärt sich spontan bereit dazu.
Als Yuko in ihrem Labor ist, wird sie von Taki, dem Sportlehrer, vergewaltigt.
Dieser nimmt für seinen Zweck die Penismumie, die sich in einer geöffneten Schachtel befindet, und verwendet sie zur Penetration (der eigene taugt wohl nix, was?).
Als der Übeltäter gegangen ist, muß Yuko am eigenen Körper erfahren, daß das Monster durch ihre „Säfte" wieder zum Leben erwacht ist. Sie wird tentakelt und der mumifizierte Penis dringt in sie ein. Nach diesem Vorfall verläßt Yuko das Gebäude und sieht Taki in einem Auto sitzen. Nach eindrucksvollen Worten gesellt sie sich zu ihm (bzw. auf ihn) um mit ihm Sex zu haben. Der Höhepunkt dieses Aktes ist jedoch ein ganz anderer. Der Mann verwest in Windeseile am gesamten Körper. Das Monster, das in Yuko erwacht ist, ernährt sich von männlichen Körpersäften und es braucht sehr viel davon. Doch Taki

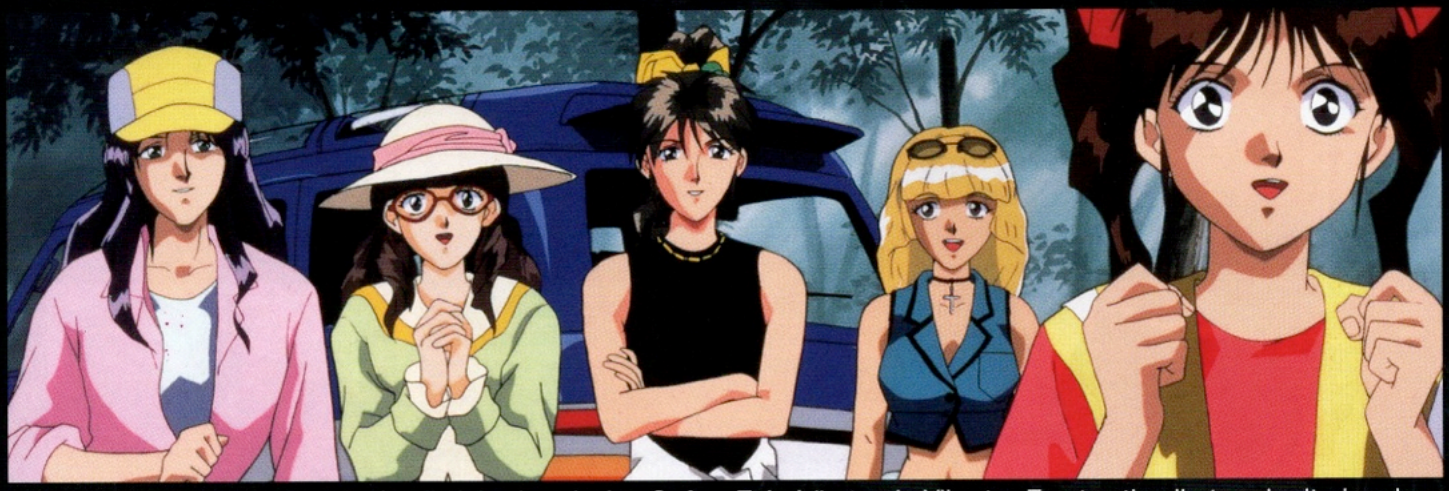












(der es ja immerhin verdient hat) soll nicht das einzige Opfer bleiben - und so begibt sich Yuko auf die Suche nach Beute...
Unterdessen erfährt Ayano, die an der Übersetzung des Skriptes arbeitet, immer mehr über dieses grauenhafte Monster aus uralter Zeit. Auch sein Name wird enthüllt. Inju (wörtl. Lust-Dämon, den Namen kennen wir schon aus Angel of Darkness und La Blue Girl alias Inju Gakuen), ein Monster, das seine Energie aus den Säften (diesmal) der Männer gewinnt.
Nach einiger Zeit heckt Yuko (alias Inju) einen schrecklichen Plan aus. Sie will sich fortpflanzen. Für diesen Zweck ist eine Jungfrau optimal geeignet...
Aber wozu ist man Lehrerin? Jungfrauen gibt es doch unter den Schülerinnen genug... oder?

School of Darkness 2

Ende des 1. Tapes:
School of Darkness Episode 2 beginnt eigentlich schon auf dem Ende des ersten Tapes. Hier sehen wir einen Schulbus voll mit hübschen Mädchen (und ein paar Jungs). Ihr Ziel ist ein Campingausflug in den Bergen. Doch genau hier werden von einem Einsatzkommando vaginaförmige Pflanzen entdeckt...

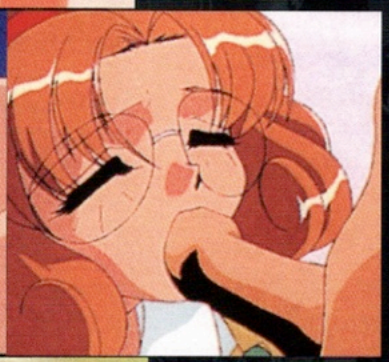
Das 2. Tape:
Der besagte Schulausflug. Tetsuya führt seine Freundin Yayoi zu einer Blumenwiese. Die romantische Umgebung ist wie geeignet dafür, sich zu lieben. Doch kaum wollen die beiden loslegen, springt Yayoi auf, weil sie sich beobachtet fühlt. Und so beschließen die zwei Verliebten, doch wieder zurück zu den anderen ins Camp zu gehen. Dort wird gelacht, gefeiert und getrunken - wie es sich für ein ordentliches Abenteuercamp gehört, könnt ihr hier so allerhand sexuelle Ereignisse in den Zelten beobachten. Ein Mädchen wird von einem anderen mit Hilfe einer elektrischen Zahnbürste als Vibrator-Ersatz stimuliert und mit einer langen Gurke vergnügen sie sich frisch und fröhlich weiter. Währenddessen treibt es ein anderes Pärchen im Wald.
Doch die Freuden haben plötzlich ein Ende. Ein Unwetter überrascht die Gruppe. Die entfesselte Natur zeigt sich von ihrer unfreundlichsten Seite und überfällt sie mit starkem Regen und heftigen Sturmböen. Bis auf die Sachen, die die Jugendlichen am Leibe hatten, haben sie alles verloren. Bei schlechter Sicht, ohne Orientierung und total erschöpft, irren sie nun in den dunklen Wäldern umher, auf der Suche nach einem geeigneten Unterschlupf. Nach langer Suche finden sie endlich eine Höhle.
Als sich das Wetter wieder beruhigt hat, machen sich alle auf, um nach Nahrung zu suchen. Tetsuya entdeckt bei dieser Suche in einer kleinen Höhle eine vaginaförmige Pflanze und kann den Versuch nicht lassen an ihr zu „naschen". Dies hat jedoch seine Nebenwirkungen. Der Junge wird plötzlich total irre. (Nicht daß es so normal ist, sich an einer Pflanze zu „vergreifen", auch wenn sie vaginaförmig aussieht...) Als er die Höhle verlassen will, stößt er auf Yayoi und zerrt sie gegen ihren Willen in die Höhle um es dort mit ihr zu treiben. Er hat ihr jedoch noch nicht einmal das Höschen ausgezogen, da bekommt Tetsuya hinterrücks, von einer dunklen Gestalt, eine übergebraten. Yayoi hingegen wird mit Betäubungsmittel außer Gefecht gesetzt. Sie wacht in einem feuchten Keller gefesselt auf und wird von einem alten Mann begrüßt, der von Yayois Körper äußerst entzückt ist. Er erzählt ihr von der Herkunft seiner besonderen Pflanze, die er als biologisches Kampfmittel gezüchtet hat.
Er plant mit Yayoi und seiner Wunderpflanze eine genetische Fusion, die ihm im späteren Verlauf des Filmes auch gänzlich gelingt. Yayoi soll als Mutation die Lebensenergie aller Menschen weltweit entziehen...

Die insgesamt drei Episoden wurden auf zwei Verleihtapes aufgeteilt, für die Zukunft ist aber auch eine DVD geplant.

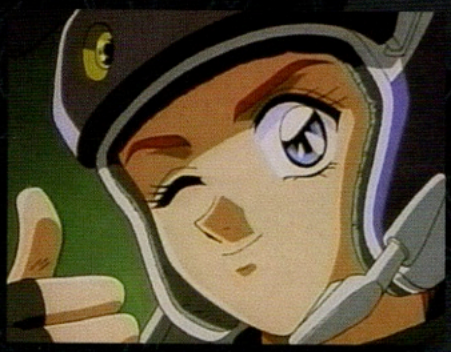
MV

Super Adult Japanimation

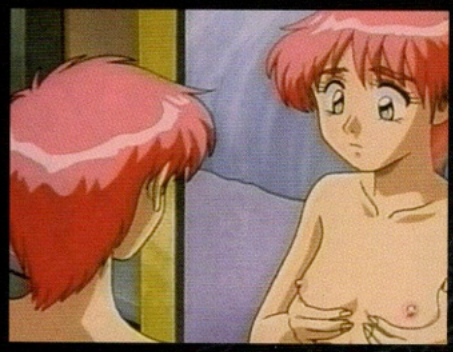
Die japanische Fan-Szene ist äußerst rege - fast jeder zeichnet selbst; alljährlich bieten Tausende von Nachwuchskünstlern ihre selbstgezeichneten und -kopierten Mangas auf dem Fanzine-(jap. „Dojinshi“, wörtlich „Arbeit von Gleichgesinnten für Gleichgesinnte“)-Festival „Comiket“ an. Eigene Kreationen und Ideen werden dabei genauso gerne umgesetzt wie selbsterdachte Episoden oder Parodien - nicht selten erotischer Natur - bereits existierender Serien. Etliche Künstler, die heute zu den Profis mit Kultstatus zählen (wie z.B. Clamp) haben ihre ersten eigenen Fans hier in der Dojinshi-Szene gewonnen. Mit der zunehmenden Verbreitung von Computern und der Verbesserung der entsprechenden Software sind die Fan-Künstler nicht mehr nur auf das Medium Comics beschränkt - ihre Ideen können nun auch als Trickfilme am Computer umgesetzt werden. Der HK-Import-Sampler „Super Adult Japanimation“ stellt in drei Stunden (Achtung! Es kursieren auch Raubkopien mit 50 Minuten Lauflänge, die nur Ausschnitte aus dem Sampler enthalten) eine bunte Auswahl von erotischen Fan-Parodien beliebter Videospiele und Animes vor - neben auch hierzulande erfolgreichen Serien wie Ranma 1/2, Magic Knight Rayearth, Neon Genesis Evangelion und Sailor Moon finden sich auch eher unbekannte Perlen wie die Videogames Tokimeki Memorial und Sentimental Graffiti, die Serien Mahou Tsukai Tai und Nadesico und viele mehr darauf wieder. Die Qualität reicht dabei vom Standbild in perfekter Profi-Qualität über hervorragend gestaltete Trickfilme bis zu einfachsten Schieb-eine-Figur-hin-und-her-Animationen. Die in der japnischen NTSC-Norm hergestellten Filme wurden für den HK-Markt auf die auch hierzulande übliche PAL-Norm konvertiert, jedoch nicht übersetzt, was allerdings dem Spaß an der Freude keinerlei Abbruch tut. Und mal ehrlich - wer wollte nicht schon immer mal die ernste Rei Ayanami, die heldenhafte Sailor Moon oder das couragierte Trio aus Rayearth in Situationen der etwas anderen Art erleben??



TOKYO PRIVATE POLICE



PATLABOR EINMAL ANDERS...



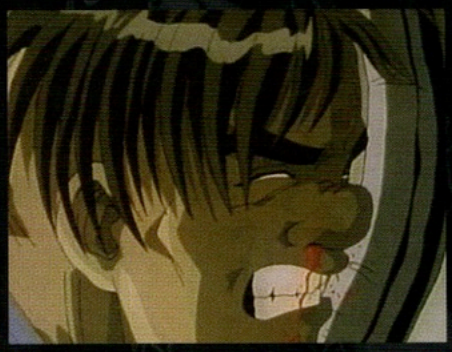
Im Jahre 2030 ist aus Tokyo eine kriminelle Stadt geworden. Die Reichen wurden immer reicher und die Armen immer ärmer. Soziale Gesichtspunkte gerieten immer mehr in den Hintergrund. Dies hatte zur Folge, daß die Kriminalität extrem gestiegen ist. Um dieser Lage Herr zu werden, wurde die Tokyo Private Police, kurz T.P.P., gegründet.
Noriko, eine Mitarbeiterin der T.P.P., wird aufgrund eines Amoklaufs von Verrückten ins Polizeibüro gerufen und soll von nun an im M.E.K. (Mobilen Einsatz-Kommando), mit Hilfe von hochmoderner Mechs, gegen das Verbrechen kämpfen. War wohl nix mit ihrem Urlaub...

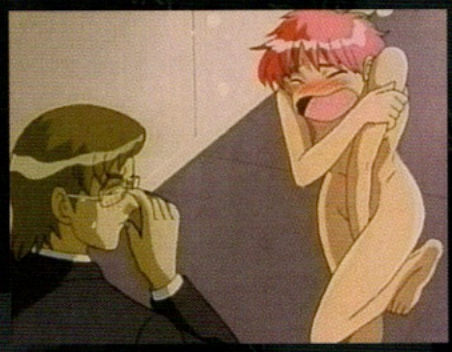
Die Anspielung auf die nicht nur in Japan sehr beliebte Action-Comedy „Patlabor“, deren zwei Kinofilme (unter der Regie von „Ghost in the Shell“ und „Jin Roh“-- Regisseur Mamoru Oshii ohne jedes Comedy-Element, aber dafür umso spannender, anspruchsvoller und graphisch exzellent) auch in einer deutschen Synchronfassung vorliegen und spätestens seit dem Musikvideo „You´re the one“ von Wamdue Project in aller Munde sind, ist unverkennbar. Noriko, die süße, rothaarige Heldin ist eine optische Doppelgängerin der Patlabor-Protagonistin Noah, und auch ihre Kollegen kommen einem vage bekannt vor.

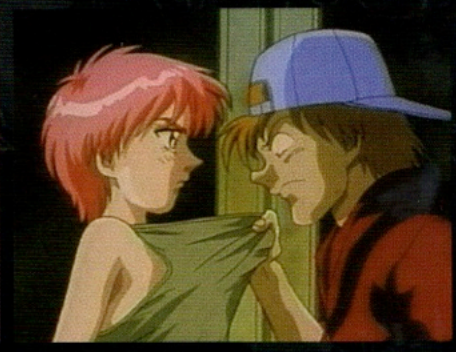
So wie „Lady Oscar“-Fans in „Imma Yojo 4“ eine versaute Variation ihrer Heldin finden, präsentiert „TPP“ den Patlabor- und überhaupt den Mecha-Freaks eine erotische „Alternative“...

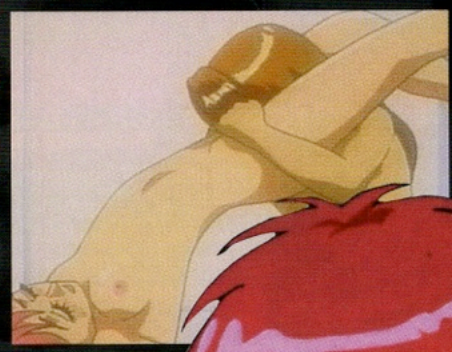
Was nun Noriko betrifft - also, erst einmal eine kalte Dusche genommen und dann ab zur Arbeit. In der U-Bahn muß sie mit eigenen Augen mit ansehen, wie eine Frau vergewaltigt wird. Kurzerhand entschlossen alamiert sie die T.P.P. und es eilt Herr Shibata, der zur Führungsetage gehört, herbei. Zusammen machen sie den Ganoven den Garaus und Noriko verliebt sich prompt in ihren attraktiven Vorgesetzten.

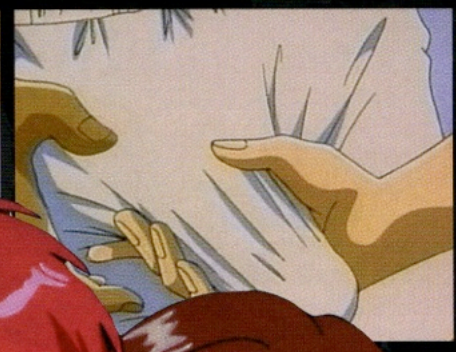
Am neuen Arbeitsplatz angekommen trifft Noriko auf die











hübsche Kayoko Kuraishi, die ebenfalls zur M.E.K. versetzt wurde. Sie bekommt von ihr die Anweisung, erst einmal wichtige Einkäufe für die TPP zu erledigen und danach ihre Ausbildung zu beginnen. Kaum hat sie das Gebäude verlassen, trifft sie auf Isamu Oyama, einen zukünftigen Arbeitskollegen, von dem sie gebeten wird, ein paar Unterhosen zu kaufen (äußerst wichtige Einkäufe ?!). Wie peinlich dieser Einkauf enden wird, verrate ich an dieser Stelle nicht...

Nach all dem geht es nun ans Eingemachte: Der Beginn des Trainings. Doch anstatt sich auf dieses „körperliche Training" zu konzentrieren, befinden sich die Gedanken der Rekruten ganz woanders. Kein Wunder bei all den Anblicken der weiblichen Mitarbeiterinnen (Mit all ihren süßen Stellen...). Nach diesem anstrengenden Training passiert dann das „Unglück": Die Männerduschen sind defekt und so entschließen sich die männlichen Mitarbeiter einfach die Damenduschen zu benutzen. Wer hätte das gedacht, daß sie mit offenen Armen (Oh, Entschuldigung: offenen Mündern und was sonst noch so alles offen ist) empfangen werden.

Tja, jetzt wißt ihr wie es bei der Tokyo Private Police zugeht. Mehr verrate ich aber mal wieder nicht. Macht euch aber auf einen außergewöhnlichen Anime mit viel Witz, viel Erotik, viel Action (Action so oder so gemeint) und einer schönen Zeichenqualität, gefaßt. Hier in T.P.P. steht nämlich das vorhin aufgezählte definitiv im Vordergrund und macht den Anime eine geniale Abwechslung zu all den harten Horror-Pornoanimes, mit denen dieser Film wirklich wenig zu tun hat. Ich sag nur: kaufen, kaufen, kaufen!

MV

WICKED CITY

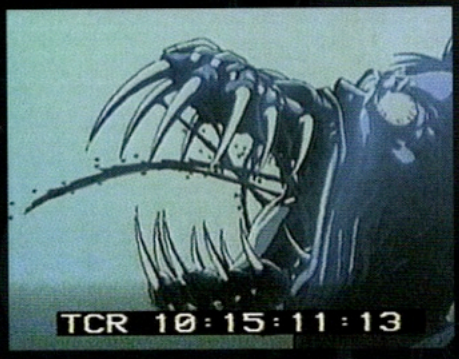
Neben unserer Welt existiert noch eine zweite Welt: die der Dämonen. Ein vor Jahrhunderten unterzeichneter Pakt sichert den Frieden auf Erden und verhindert eine Invasion der Mächte aus der Unterwelt. Doch nun ist die Zeit gekommen, da der Pakt erneuert werden muss...

... und nicht alle wünschen sich diesen Frieden. Taki, nach außen hin nur ein kleiner Büroangestellter wie tausend andere auch, ist ein Agent der geheimen Eliteeinheit Black Guard, die Menschen und Dämonen in ihren Reihen hat, die sich der Aufgabe verschrieben haben, die Menschheit vor Übergriffen abtrünniger Dämonen zu beschützen und dafür zu sorgen, daß der neue Pakt ohne Zwischenfälle unterzeichnet werden kann. Gemeinsam mit seiner neuen Partnerin, der kühlen und androgynen Dämonin Makie (die nichtsdestotrotz verdammt sexy wirkt), wird ihm der Auftrag erteilt, den Wissenschaftler Dr. Giuseppe Maiyart, der sowohl bei den Menschen als auch bei den Dämonen hoch geschätzt wird und die Verhandlungen führen soll, zu beschützen, denn die dämonischen Gegner des Friedens haben es auf ihn abgesehen. Die Aufgabe gestaltet sich schwieriger als erwartet, denn der "seriöse" Wissenschaftler entpuppt sich als kleiner, faltig-frivoler Lustgreis, der nur schwer zu bändigen ist. Dazu wird das Trio immer wieder von Dämonen angegriffen. Bei einer dieser Attacken, gelingt es Dr. Maiyart, seinen Aufpassern zu entkommen und sich in das Vergnügungsviertel der Stadt abzusetzen, wo er in hemmungsloser Lust seinen Begierden fröhnen will. Zu spät erkennt er, daß er in eine Falle geraten ist: Die attraktive Hure entpuppt sich als Körperfresserin aus der Dämonenwelt. Gerade noch rechtzeitig können Taki und seine Partnerin den Wissenschaftler retten. Kurze Zeit später jedoch fällt Makie ihren Gegnern in die Hände (und wird natürlich fleißig vergewaltigt). Die Dämonen machen Taki jedoch ein Angebot - sie werden seine Partnerin am Leben lassen, wenn er sich ihnen stellt. Entgegen seiner Order, Dr.Maiyart nicht aus den Augen zu lassen, geht Taki auf den Handel ein und begibt sich in die Hölle...

Der 1987 entstandene Anime "Yôjû Toshi" (Stadt der Dämonen aus der anderen Dimension) - auch unter dem Titel "Supernatural Beast City" bekannt, ist ein atmosphärisch dichter Horror-Polit-Thriller, der es an Erotik, Action und Spannung nicht mangeln läßt. Regisseur und Charakterdesigner Yoshiaki Kawajiri (Monster City, Ninja Scroll) setzte den Roman von Hideyuki Kikuchi (Monster City, Darkside Blues) in stilvollen Bildern optisch ansprechend um - besonders die beiden Helden Makie und Taki in ihren dunklen Anzügen stellen die wohl coolste Anime-Parallele zu Mulder und Scully dar, die man bisher gesehen hat. Studio Madhouse (Devil Hunter Yohko, Card Captor Sakura, Ninja Scroll) liefert wie gewohnt hervorragende Animationsqualität, die sich auch über 10 Jahre nach ihrer Entstehung noch mit so mancher neuer Produktion messen kann. "Wicked City" zählte 1992 zu den ersten Animes, die im Westen (in diesem Fall die U.S.A., das UK-Release erfolgte wenig später) erschienen, und die die Anime-Szene jener Jahre prägten.

Teilweise wurde der Film sogar im Kino gezeigt. Leider wurde die Ende 1996 erschienene deutsch synchronisierte Videofassung um einige Szenen (ca. 5 Minuten) geschnitten, um eine FSK-16-Freigabe für die Verkaufskassette zu erreichen. Parallel dazu gab es allerdings auch eine ungeschnittene FSK-18-Fassung für den Verleih, die auch die Szenen enthielt, die der englischen 18er-Fassung fehlten.

MUTANT CITY



1992 entstand eine Hong-Kong-Realverfilmung des Stoffes von "Wicked City" unter der Regie des Horror-Action-Spezialisten Tsui Hark (Chinese Ghost Story-Trilogie), bei dem die Story allerdings leicht abgeändert wurde.

Der Hintergrund ist der gleiche: Parallel zu unserer Welt existiert die der Dämonen, hier "Raptoiden" genannt, von denen einige die friedliche Koexistenz mit den Menschen wünschen - und andere eben nicht. Diesmal stehen jedoch zwei männliche Agenten einer (hier nicht näher benannten) Spezialeinheit der Polizei, deren Aufgabe es ist, Raptoiden, die Ärger machen, aufzuspüren und zu vernichten, im Mittelpunkt des Geschehens - der bereits bekannte Taki und sein Partner Ken, der Sohn einer Raptoidin und eines Menschen (der durch seine Herkunft bei seinem Vorgesetzten Kayama nicht gerade einen Stein im Brett hat). Die beiden zählen zu den wenigen Menschen, die die Raptoiden nicht pauschal als tödliche Gefahr verabscheuen, Motto "Ausländer... äh, Außerdimensionelle raus!", zumal Takis Geliebte die Tochter und rechte Hand des Raptoidenanführers Daishu ist, welcher eine friedliche Koexistenz mit den Menschen anstrebt. Dadurch ist seine Position auch unter den Raptoiden nicht unumstritten, denn viele "lieben" die Menschen genausosehr wie dies umgekehrt der Fall ist. Ausgerechnet Daishus Sohn Shudo plant bereits den Sturz seines Vaters. Dabei hilft ihm unfreiwillig Ken, der von Kayama wegen Spionageverdachts vom Dienst suspendiert wird, und den sich Shudo mit der bewußtseinsverändernden Droge "Happiness" gefügig machen kann. Die Konflikte spitzen sich zu, und während des furiosen, Hong Kong-typischen Showdowns erwacht das Erbe seiner Mutter in Ken: Zu einem echsenartigen Raptoiden mutiert, und unter der Kontrolle von Shudo, stellt er sich gegen seine Freunde...

Der Film hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck und demonstriert wieder einmal, daß es schwer bis unmöglich ist, einen Manga oder Anime als Realfilm umzusetzen. Tsui Hark bemüht sich, den übersinnlich-geheimnisvollen Nimbus von "Chinese Ghost Story" mit der nüchternen Atmosphäre von Cop-Stories wie John Woos "Der Killer" zu verbinden, was allerdings nur allzu oft durch Überdramatisierung, mäßige Schauspielkunst, überflüssige Kitschsequenzen und wenig originellen SFX untergeht. Szenen wie die Verwandlung einer Frau in einen Wesen halb Frau, halb Spinne, die im Anime eindrucksvoll düster, atmosphärisch und bedrohlich wirken, verkommen in der Realverfilmung zur eher peinlichen Effektorgie. Zwar enthält der Film auch einige sehr gelungene Momente. Aber von Tsui Hark, dessen Werke wie "A Chinese Ghost Story", "Peking Opera Blues", "Once Upon A Time in China" und "Warriors from the Magic Mountain" zu den revolutionären Meilensteinen der Genres Science Fiction und Fantasy nicht nur in Hong Kong zählen, hätte man aber dennoch etwas Besseres erwartet. Aber dazu wäre wohl ein wesentlich höheres Budget vonnöten gewesen.

"Mutant City" wurde in einer deutschen Synchronfassung schon mehrmals im Fernsehen ausgestrahlt, eine Videofassung (PAL) existiert allerdings nur auf Englisch.

ML/MP/SH

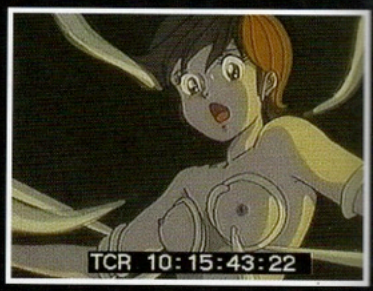
The Adventures of Kekkou Kamen

Sie ist langbeinig, nackt und außer den kniehohen Stiefeln und der roten Ledermaske trägt sie nur noch ein Lächeln im Gesicht. Ihr Name ist Kekkou Kamen („Schöne Maske“) und sie kämpft für die Gerechtigkeit. Sie ist überall dort zu Stelle, wo sich perverse Nazis mit unschuldigen Schulmädchen und abstrakten S/M-Methoden verlustieren.

Welchem anderen Geist könnte diese Story entspringen, als dem Devil Man- und Cutey Honey-Schöpfer Go Nagai. Die bereits 1990 entstandene Produktion stellt das bisher abgedrehteste und provokativste Material von Nagai dar. Der Titel ist dabei eine Anspielung auf „Gekkou Kamen“ („Die Mondlichtmaske“), eine der ersten Serien um einen maskierten Gerechtigkeitskämpfer aus den späten sechziger Jahren; „Kekkou Kamen“ eine freche Parodie auf sämtliche Superhelden und vor allem -innen.

Diese Tatsache sollte jedoch nicht zu dem Schluß verleiten, daß die Abenteuer von Kekkou Kamen ein inhaltlich und künstlerisch hochwertiger Film sind; das genaue Gegenteil ist nämlich der Fall. Vom Genre her ist der Streifen in die "Trash/Sexploitation/Comedy-Ecke" einzuordnen. Es geht darum, den Zuschauern Spaß zu bringen. Mehr nicht. Die "Erotik"-Sequenzen sind zwar lange nicht so heftig ausgefallen wie bei "La Blue Girl" oder Urotsukidoji, dafür würzen jedoch einige andere Zutaten die Suppe: So zum Beispiel Schulkräfte in Nazi-Uniformen, eine Folterkammer im Keller, ein Schuldirektor, der sich Satan Toji nennt und nach eigenen Angaben die Unterwäsche seiner Schülerinnen besser als seine eigene kennt, oder Brunhilda, eine mit deutschem Akzent ausgestattete Domina, die groß die Buchstaben "SM" auf ihrer Uniform trägt und im Auftrag des Direktors als "Punishment Educator" an der Schule arbeitet.

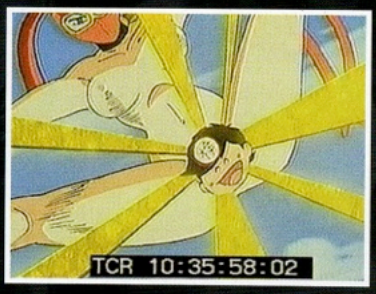
All diese provokanten Elemente wurden jedoch in eine Handlung gefügt, die eigentlich keine ist und sich daher in einem Satz zusammenfassen läßt: Ein böser Schuldirektor verlustiert sich mit ungezogenen Schülerinnen im Keller des "Sparta College" und wird dafür von Kekkou Kamen, der "Botin der Gerechtigkeit" bestraft.

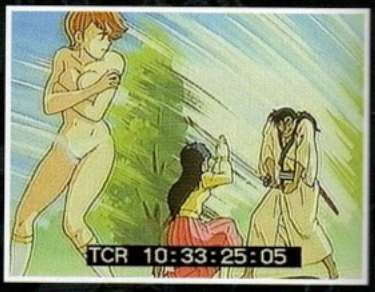


Noch armseliger als die Handlung ist die Tatsache, daß sich die Angabe des Inhaltes nicht nur auf die erste Episode "Naked Justice", sondern auch auf die restlichen drei Episoden bezieht. Lediglich der "Punishment Educator" wurde in der zweiten Episode ausgetauscht. War es im ersten Teil noch die bereits erwähnte Brunhilda, so übernimmt im Sequel ein blondgelockter Muskelprotz namens "Tarot Schwarzenegger" die Rolle des lustvollen Peinigers; in Episode 3 lassen die Lehrer eine lesbische Androidin und in Folge 4 einen Spanner-Samurai auf ihre geplagten Schülerinnen los, der den Mädchen mit seinem Schwert die Kleider zerfetzt, davon Polaroidfotos macht und diese öffentlich aushängt (Oh Hölle!).

Dem inhaltlichen Niveau des Machwerkes paßt sich auch die Art der Animation an, die selbst für eine Produktion aus dem Jahre 1991 recht mitleiderregend ausgefallen ist. Trotz all der genannten Mängel haben jedoch beide Tapes auch sehenswerte Momente. Etwa dann, wenn Kekkou mit den Worten:"Super-Spread" ihre Spezialattacke einleitet, dabei ihre Beine spreizt und dann den Kopf ihres Gegners in die Zange nimmt, um ihm dann mit der "Super-Cunt-Struction" den Rest zu geben. Ebenso witzig sind die Gegner, die so übertrieben und ironisch dargestellt sind, daß man sich ein Lachen einfach nicht verkneifen kann. Doch trotz dieser gelungenen Einzelelemente wirkt der Streifen im Gesamten betrachtet doch recht albern und pubertär. Wieder einmal wirken die im Film wiedergespiegelten japanischen Männer-Phantasien unverständlich und naiv, auch wenn diesmal eine weibliche Hauptperson den Machos tatkräftig Paroli bietet. Für unsere Freunde von der BPjS (Bundesprüfstelle) dürfte jedoch sogar dieser Streifen noch eine extreme Gefährdung unserer Jugend bedeuten. Wahrscheinlich wegen der bedrohlichen Realitätsnähe von "Kekkou Kamen". Aus diesem Grunde dauerte es auch bereits mehrere Jahre, bis nach der Ankündigung des PAL-Releases der Serie tatsächlich ein Tape in Großbritannien erschien; durch den wenig später erfolgten Konkurs des Labels „East 2 West“ (wir wollen doch jetzt keine Kausalverbindungen ziehen) dürften die beiden Tapes mit den insgesamt vier Episoden heute nur noch als Restexemplare hier und da aufzutreiben sein. Ein deutsches Release ist aufgrund der mäßigen Qualität nicht zu erwarten - zumal wir schon auf wesentlich bessere Filme wegen wesentlich dezenterer Nazi-Anspielungen verzichten mußten (z.B. das Steampunk-Epos „Kishin Corps“.)

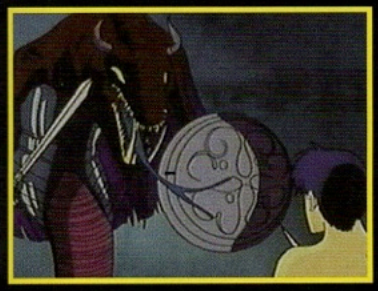
ML/SH





Kamasutra

Das „Kamasutra“ ist eine 4000 Jahre alte Überlieferung aus Indien, die in die Geheimnisse der Liebeskunst einführt. Ein historisches Thema also, dessen sich hier „Mastermind“ Go Nagai annimmt. Sollte man zumindest meinen, doch auf den zweiten Blick wird einem deutlich, daß der Titel des Animes irreführend ist. Auf die Kunst des Liebens wird nämlich nur in einer kurzen Sequenz - ansatzweise und in typischer Go Nagai-Manier - eingegangen.



Diese Tatsache tut dem Film jedoch keinen Abbruch, denn wieder einmal ist es Nagai gelungen einen kurzweiligen und witzigen Anime zu produzieren, wie es eben nur er kann. Auch diesmal stimmen die Zutaten wieder: ein wenig Sex, ein wenig Action, viele überspitzte Charaktere, einige Gags in Slapstick-Manier und natürlich auch ein Monster, das den Gegenspieler des Helden verkörpert. Daß dabei der Anspruch ein wenig zu kurz kommt ist klar, aber wer erwartet das schon von einer Nagai-Produktion? Hier geht es um die Unterhaltung, und die ist bei diesem Anime garantiert!

Die Story beginnt im alten Indien vor 1500 Jahren. Wieder einmal bekämpfen sich Gut und Böse. Diesmal in Form des bösen Ritters Naga und der Prinzessin Surya. Als Naga alle Truppen der Königin besiegt hat und auch deren Leibwächter bezwingt, scheint das Schicksal von Surya besiegelt. Doch im letzten Moment, bevor Naga Hand an die Prinzessin legen kann, öffnen sich die Pforten des Himmels und eine heilige Hand rettet das Mädchen.....

1500 Jahre später, in der heutigen Zeit, öffnet ein Archäologen-Team eine Eishöhle und findet dort - im Eis eingefroren - ein Mädchen. Es ist die Prinzessin, und mit Hilfe modernster Technik und einer Art Kelch gelingt es dem Team, sie wiederzubeleben. Doch nicht nur sie, sondern auch Naga, der Teufelsritter hat die 1500 Jahre unbeschadet überstanden und macht nun erneut Jagd auf Surya. Ryo Alkawa, Mitglied des Archäologen-Teams, nimmt sich jedoch ihrer an. So beginnt der Kampf zwischen Gut und Böse erneut.

Eine recht einfach gestrickte Story also, die jedoch durch die witzigen Charaktere, die vielen Slapstick-Einlagen und jede Menge Action besticht. Allein die beiden Assistenten der rivalisierenden Gruppen sind schon sehenswert. Naga zieht mit einem bärtigen Steinzeitler in Liliputanerformat herum, während das Forscherteam von Indy, einen an Super Mario erinnernden Tollpatsch unterstützt wird, der eine eigene Methode bereithält, um elektrische Schaltkästen lahmzulegen. Natürlich dürfen bei einem Nagai-Film die Erotik-Sequenzen nicht fehlen. Hierfür sorgen der unerfahrene Held Ryu und dessen Freundin, die ihn im Anime in einige unterirdische Räume entführt und dort verführt. Zu Ryus Entsetzen haben alle diese Räume eine verschiedene Form, die für das Paar nur eine ganz bestimmte Stellung zuläßt....

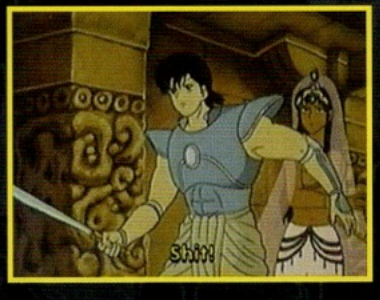
Leider dürfte „Kamasutra“ den interessierten Zuschauer vor ein ähnliches Problen stellen wie schon „Kekkou Kamen“: durch den Zusammenbruch von „Western Connection“, dem Label, das den Film 1994 in England veröffentlichte, dürfte der Anime nur noch im Restbestand einiger Läden zu finden sein; allerdings ist der Film auch als US-Video im NTSC-System zu haben. ML

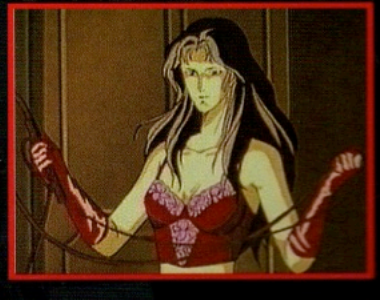
The Gigolo - Dochinpira

So many girls to fuck, so little time...! Mit diesem Statement der Hauptperson Jin („Kerl“) wird der bei Kiseki in England erschienene „Erotik-Thriller“ The Gigolo (Dochinpira) eröffnet und auch gleichzeitig der Inhalt des Streifens umrissen. Unter dem Deckmantel eines Thrillers erwartet Euch ein plumper Softporno, der durch die Aneinanderreihung einiger "Pop- und Puder-Sequenzen" die Zuschauer vorm Einschlafen bewahren soll. Überraschenderweise gelingt dies sogar - teilweise. Die Handlung und ihre Protagonisten sind nämlich so übertrieben, extrem und klischeehaft dargestellt, daß es fast schon wieder Spaß macht, sich den Film anzutun. Ein echter Anime B-Movie also, was sich auch in der Art der Zeichnungen und Animation wiederspiegelt. Wer also über schlechte Filme herzhaft lachen kann oder wer sich für einen repräsentativen Kulturbeitrag japanischer Künstler zum Thema "Die japanische Gesellschaft und die Frau" interessiert, dem sei dieser Film ans Herz gelegt. Ihr müßt nicht nachdenken, kein Englisch können und braucht auch nicht sonderlich lange ausharren, denn nach 45 Minuten ist der Gigolo erschöpft. Eine echte Arschbombe also, aber eine gute. Zur sogenannten Handlung:

Jin (jap. „Mann“), gutaussehend, jung und erfolglos(!) ist ein "Hustler", eine Art männliche Prostituierte. Für viel Geld besorgt er es den scheinbar immer willigen, sexhungrigen Frauen der japanischen Hauptstadt. Obwohl noch neu im Milieu, ist er überzeugt, er sei der Beste und versucht deshalb sein Glück auf eigene Faust. Dies bringt ihm gelegentlich eine Tracht Prügel ein, denn die anderen Callboys gehören alle einer Mafia-ähnlichen Organisation an, die es natürlich nicht gerne sieht, wenn andere Unternehmer auf ihrem Territorium nach Öl bohren (Anm. d. Verf.: Das ist eine Allegorie, ihr müßt das nicht verstehen (Anm. d. Ch.Red. Allegorie ist lt. Duden ein Gleichnis/Sinnbild)). Eines Tages trifft Jin auf Ai (jap.„Liebe“) (die Namen sind anscheinend dem IQ des Animes angepaßt), die ihm ein interessantes Angebot macht. Sollte es ihm nämlich gelingen, sie zum Orgasmus zu bringen, so winkt ihm als Preis der Sportwagen des Mädchens. Diesen Deal läßt sich Jin natürlich nicht entgehen. Doch wie auch bei den anderen Männern vor ihm, kam es, wie es kommen mußte, nämlich zu früh. Noch bevor Ai auf touren kommt, hat er schon seine Ladung verschossen (Anm. d. Red.: auch wieder Allegorien!). Selbst der Gedanke an mehrere Eisberge konnte ihn nicht davor bewahren. Doch er hat Glück, Ai gewährt ihm eine zweite Chance. Als das Paar diese am Strand wahrnehmen will, kommen ihnen jedoch einige ungehobelte Suffköppe in die Quere, die Ai allerdings mit Waffengewalt in die Flucht schlägt. Nun offenbart sich Ais wahre Profession, sie ist ein "Hitman" und ihr letztes Opfer war ein Callboy.....

Wenn Ihr wissen wollt, welche Kanone als nächstes abgefeuert wird und ob Ai doch noch zu ihrem langersehnten Orgasmus kommt, dann holt Euch den Gigolo nach Hause. ML



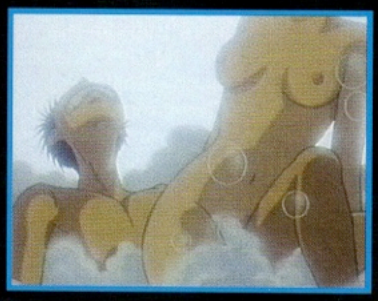


Junk Boy

Ryohei ist eigentlich ein ganz normaler Mitt-Zwanziger, der eigentlich nur ein Problem hat: Er hat quasi permanent einen stehen. Nachdem er von seinem Traum aufgewacht ist, (worum es da wohl ging ?!?) macht er sich schnell auf die Beine, denn heute ist sein großer Tag: Sein Vorsprechen für einen Job bei Potato-Boy, eine Art japanischer Playboy für Arme.

Als er dann aber vor der versammelten Chefetage steht, geht mal wieder sein Temperament (und nicht nur das) mit ihm durch, als er die Chefredakteurin erblickt. Das war´s dann wohl mit dem Traumjob. Aber obwohl alles schon verloren scheint, bekommt er den Job doch noch, sein „Argument" hat die Chefin überzeugt. Gleich an seinem ersten Arbeitstag zeigt er wahrhafte „Größe". Bei einem eher langweiligen Photoshooting bei seinem ehemaligen Teenie-Idol schafft er es dank seiner überragenden Fähigkeiten, aus der eher langweiligen Session einige der schärfsten Bilder herauszuholen, die der Potato-Boy je gesehen hat.

Frohen Mutes nimmt er seinen nächsten Auftrag an, ein Bericht über die Soaplands Tokios (Anm. Die „Soaplands" sind das Gegenstück zu unseren „Massagesalons" - neben einer Sauna kann man sich hier von hübschen jungen Frauen (...oder auch weniger hübschen...)- den Rücken (und den Rest) schrubben oder sich massieren lassen. In der Regel werden auch noch „Extras" angeboten, wie z.B. die „Hormonmassage" (Masturbation durch die Mädchen des Hauses). Früher wurden die Soaplands übrigens „türkische Bäder" genannt („toruko" - kurz „Türkische"), was aber in den 80er Jahren aufgrund von Beschwerden seitens der Türken geändert wurde. - Gilles Poitras, The Anime Companion).



Im ersten angekommen, wird sein Trieb auf eine harte Probe gestellt: Ein „Besen" nach dem anderen schleppt die Männer in seiner Umgebung ab. Doch er hat Glück und eine absolute Traumfrau nimmt sich seiner an und beschert ihm eine der feuchtesten Nächte seines Lebens. Am nächsten Tag blüht ihm allerdings eine Überraschung. Als seine Chefin ihm gerade seinen Bericht um die Ohren haut, kommt SIE wieder. Aki, das Mädchen von letzter Nacht. Zu seinem Entsetzen ist sie Reporterin und er ist vitaler Bestandteil ihres Berichtes. Doch damit nicht genug. Sie stellt ihn vor der gesamten Belegschaft bloß und erklärt ihm, daß er nicht gerade besonders toll war. Das ist zuviel. Er ist am Ende. Doch schon nach kurzer Zeit packt ihn der Ehrgeiz (und die Geilheit) und er folgt Aki. Als er sie schließlich einholt, erklärt sie ihm, daß noch kein Mann sie befriedigen konnte. Somit hat Ryohei ein neues Ziel: Wenn es jemand dieser Frau besorgen kann, dann er. Wird er es schaffen? Wird er Aki befriedigen? Interessiert das irgendjemand?

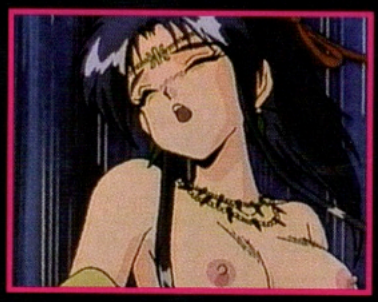
Kurz gesagt, bei Junk Boy ist der Name Programm. Der Anime ist trashig bis zum gehtnichtmehr. Wenn man nackte Frauen sehen will, sollte man sich Adventure Kid oder den Overfiend ansehen, zur Not tut es auch SAT1 Samstag nachts. Sehr wahrscheinlich sieht man dort mehr als bei Junk Boy. Allerdings ist der Film teilweise ganz witzig,

aber das will ja nicht viel heißen, ich habe auch manchmal bei 00-Schneider gelacht. Zeichnerisch ist dieses Machwerk eine mittlere... ach was, eine vollkommene Katastrophe, die Musik plätschert belanglos vor sich hin und die englische Synchro hat ihren Namen nicht verdient. Es gibt so viele tolle Serien in Japan, z.B. Ranma 1/2 oder Magic Knight Rayearth, aber Manga Entertainment (UK) veröffentlicht Junk Boy. Mad Bull, Du hast ausgedient, dieser Anime ist um Klassen schlechter!

TN

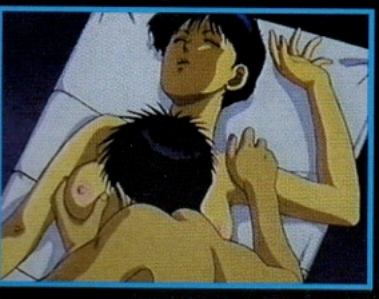
Rei Rei

Weitaus witziger - und ansprechender - als Junk Boy präsentiert sich die ebenfalls nur in England erhältliche Produktion „Rei Rei". Die Story, die ein wenig an die von "Oh my Goddess" erinnert, kombiniert gekonnt Slapstick-Comedy mit Sex-Action, ohne jedoch zu sehr in extreme Gefilde abzudriften, wobei die englische Fassung allerdings auch um einige Szenen entschärft wurde. Das vorliegende Tape enthält zwei kurze Episoden á 25-30 Minuten, in denen jeweils Kaguya, die Missionarin der Liebe im Mittelpunkt steht. Zusammen mit ihrem Diener Pipi (toller Name!) residiert diese Fee an einem fernen Ort und beobachtet von dort aus die Geschehnisse auf der Erde. Wann immer sie es für nötig erachtet, kehrt sie auf die Erde nieder und hilft den Teens bei der Lösung ihrer Liebesprobleme.



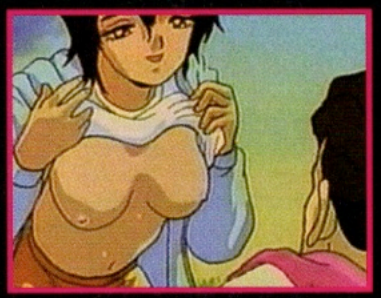
In der ersten Episode ist es Tanaka, der die Hilfe von Kaguya erfahren soll. Nachdem seine Freundin Ikuko mit ihm Schluß machte, findet die Fee heraus, daß Ikuko die Beziehung nicht ohne Grund beendet hat. Die Kleine hat nämlich ein Verhältnis mit der Ärztin Dr. Shibata, der sie fast hörig ist. Doch für die Ärztin ist der Teenager eher lästig. Sie hat zwar ihren Spaß mit der Kleinen, läßt es sich jedoch lieber von einem ihrer Ärztekollegen besorgen. Um Ikuko ein für allemal loszuwerden, beschließt Shibata, ihre Liebesgespielin zu töten. Nachdem sie diesen Plan eiskalt in die Tat umsetzt, schwört Tanaka der Mörderin seiner geliebten Freundin ewige Rache. Bei diesem Wunsch ist ihm Kaguya behilflich. Sie verwandelt Tanaka in ein hübsches, mit üppigen Rundungen versehenes Teenie-Girl. Mit diesem Körper ausgestattet macht sich Tanaka auf, um den Lover der Ärztin zu verführen. Auf diese Weise will er ihr den gleichen Schmerz zufügen, den sie ihm zugefügt hat, als sie ihm die Freundin weggenommen hat.....

Auch die zweite Episode handelt von einer unglücklichen Liebesbeziehung. Diesmal ist Satoshi der Leidtragende, denn auch



sein Mädchen macht mit ihm Schluß. Gefrustet zieht er sich nach Hause zurück und zockt wie besessen Videospiele, bis es ihn umhaut. Offensichtlich konnte er die Ereignisse des Tages nicht verarbeiten, er ist in eine Art Koma gefallen. Als Kaguya der Sache nachgeht, stellt sie jedoch fest, daß sich ein Teil von Satoshi noch in seinem Zimmer befindet, obwohl sein Körper ins Krankenhaus gebracht wurde. Dieses Phänomen klärt sich schnell auf. Satoshis Seele ist ins Innere des Videospiels übergegangen und erfüllt sich dort ihre unerfüllten sexuellen Phantasien. Keine Frage, daß sich auch Kaguya und Pipi in die Videospielwelt begeben und dort den Kampf gegen Tentakel, Riesenschwänze und Dämonendildos aufnehmen.....

Wie bereits erwähnt, hat Rei Rei storymäßig weit mehr zu bieten als so manch anderer Adult-Anime, noch dazu sind die Inhalte beider Episoden recht abstrakt, was zu vielen Verwicklungen und Slapstick-Einlagen führt.

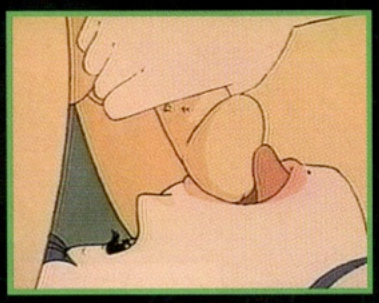


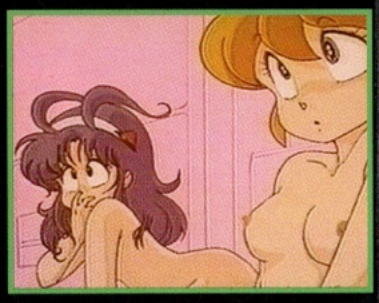
Dies spiegelt sich auch in der Art der Zeichnungen wieder, die hier und da etwas an Comedy-Filme wie Lum oder Catgirl Nuku Nuku erinnern. Fans dieser Animes dürften sich von Rei Rei auch eher angesprochen fühlen, als Overfiend-Fans, denen die beiden Episoden wohl etwas zu soft sein dürften. Für Hardcore-Fans ist das Release der britischen Firma „Kiseki“ also nur bedingt empfehlenswert.

ML

Mr. Happy

Diese 1992 auf drei deutschen Tapes erschienenen Folgen aus der Feder eines gewissen „Knack“ (Originaltitel „Yaruki Manman“) dürften zum Schlechtesten zählen, was der Adult-Anime-Markt bisher zu bieten hat. In miserabelster Animationsqualität (das eindeutig ältere „Cream Lemon“ ist um Klassen besser!) werden hier die Bett-Abenteuer eines Angestellten namens „Mr. Happy“ (Jinno Kazuma) und seines allzeit bereiten „kleinen Freundes“, ein Penis mit Mopsgesicht und Eigenleben (latscht sogar quer durch´s Zimmer...), geschildert. Der „Humor“ beschränkt sich dabei auf den Schock, die Schöne der letzten Nacht morgens ungeschminkt als uralte Mumienfratze neben sich vorzufinden (wah, ha ha ha) und ähnliche „Witze“. Interessant ist der Anime nur für diejenigen, die die Symbolik der japanischen-„Zensurvermeidung“ studieren, denn hier ist alles vorhanden: Muscheln, Rosen, Orchideen... nur keine Genitalien (und keine Erotik). Alle anderen sind besser beraten, einen weiten Bogen um dieses Machwerk zu machen. Immerhin





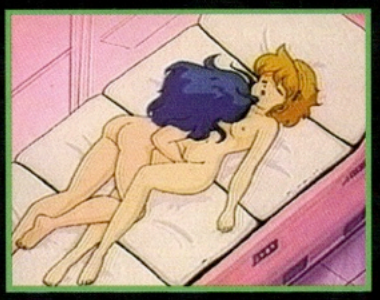
wissen wir jetzt aber, woher die deutsche Intellektuellen-Jungfilmerbrigade ihre Inspirationen bezieht (Doris Dörries „Ich und Er“ läßt grüßen).

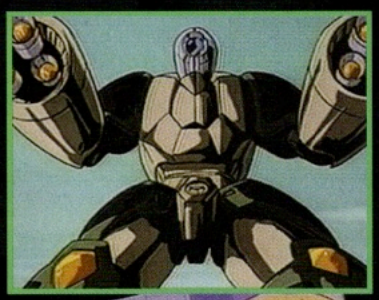
SH

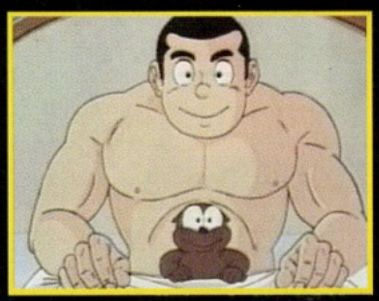
Raumschiff Geilleckficka

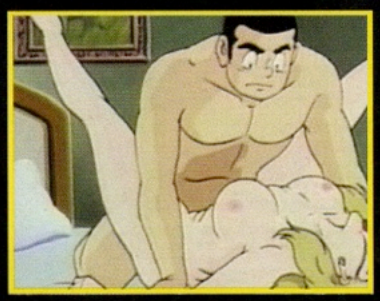
Die beiden halbstündigen Episoden mit dem klangvollen Titel sind die einzigen (und leider alles andere als die besten) Teile des Erotik-Kultklassikers „Cream Lemon“, die bisher im Westen erhältlich sind - bzw. waren, denn die Tapes dürften nur noch mit viel Glück in den Restbeständen einiger Videotheken zu finden sein. Es handelt sich dabei um die beiden Episoden 3 & 4 „SF Chôjigen Densetsu Rall“ ((Überlebensgroße Science-Fic(k??)tion-Legende Rall) und „Pop Chaser“ aus den Jahren 1984 und ´85. Nicht nur zwei der ersten Erotik-Animes überhaupt, sondern auch die ersten, die in Deutschland veröffentlicht wurden - und dazu mit die härtesten, mit die amüsantesten - und (trotz ihres Alters) im Fall von Episode 3 sogar völlig unzensiert, wobei einige Sex-Szenen wiederholt wurden, um die deutsche Fassung von 30 auf 45 Minuten zu strecken und auch die 4. Episode mit eingeschnittenen Close-Ups aus Teil 3 härter gemacht wurde als das japanische Original. Der Charakterdesigner von „Rall“, der wie die meisten anderen in der Erotik-Anime-Industrie unter Pseudonym arbeitete, nannte sich übrigens „Nekoda Nyan“ - „Miau, ich bin eine Katze“, wogegen „Pop Chaser“ als Frühwerk von Yuji Moriyama (Project A-Ko) bekannt ist - die beiden Heldinnen, Layme (z.Dt. Legmichflach) und Orgastica - im Original Lio und Mai - weisen also nicht nur zufällig eine starke Ähnlichkeit sowohl mit A-Ko und C-Ko als auch mit Haruka Takachihos Dirty Pair auf. Beide Episoden sind überdrehte Parodien des Fantasy- und Science Fiction-Genres, die kein Klischee auslassen und das Ganze noch mit deftiger Erotik würzen - für Fans von Cute´n´Slapstick-Animes, bei denen es auch einmal ziemlich heiß hergehen darf, unbedingt zu empfehlen!

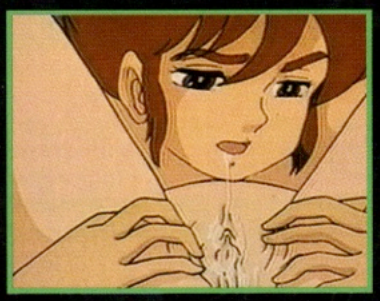
SH

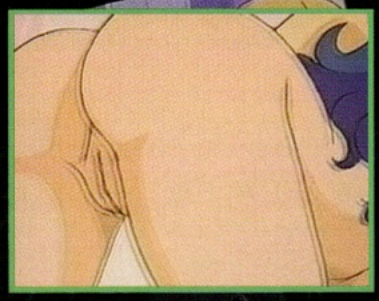








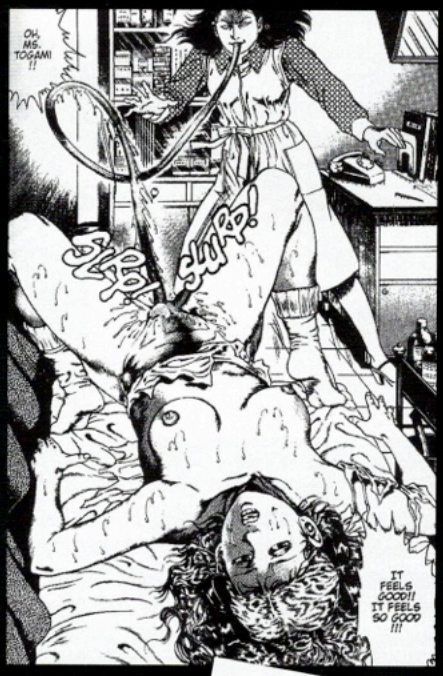




Toshio Maeda

Der Meister der Tentakel

Toshio Maeda hat sich längst als einer der führenden Köpfe im Bereich des Erotik-Manga und -Anime etabliert. Der Manga-Zeichner hatte sich schon früh einen Ruf durch seine detailliert gezeichneten, schockierend grotesken Darstellungen von Sex und Gewalt erworben, die wohl ganz einfach zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort erschienen - in dem jahrelang durch strenge Zensurgesetze unterdrückten Japan, in dem die Lockerung derselben und die Entwicklung des Heim-Videomarktes sowohl ein gewisses Bedürfnis beim Publikum, die neugewonnene Freiheit exzessiv auszuleben als auch optimale Möglichkeiten der Vermarktung boten. Hinzu kam, damals, gegen Ende der 80er Jahre, der bahnbrechende Erfolg von "Akira", der westliche Produzenten und Videofirmen auf die Suche nach anderen, außergewöhnlichen Trickfilmen gehen ließ, die möglicherweise dasselbe Erfolgsrezept besaßen: Apokalyptische Visionen, Gewalt, Horror... und wenn auch noch Sex dazukam, umso besser. Maedas "Legend of the Overfiend" war einer der ersten Animes, die im Westen auf Video veröffentlicht wurden, und "kein anderer Titel, von Akira abgesehen, hatte einen vergleichbaren Einfluß auf den englischsprachigen Anime-Markt". (Helen McCarthy). "Urotsukidoji" bahnte den Weg für eine Vielzahl anderer Erotik-Animes, sowohl in seinem Heimatland als auch im Westen.



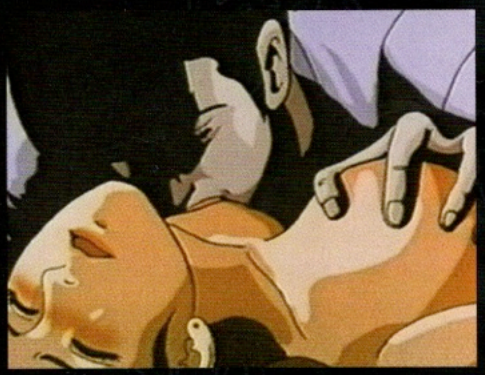
Maedas Zeichenstil ist eher naturalistisch und erinnert stark an den von Ryoichi Ikegami (Sanctuary, Cyring Freeman, Mai). In seinen Werken legt er schonungslos und ohne Kompromisse die dunkle Seite der menschlichen Existenz bloß - Lust ist das allein bestimmende Element; Lust an der Rache, Lust an Gewalt, Lust an Sex, Lust an Demütigung (der eigenen oder der anderer), Lust am Ekel - oder an einer Kombination von all dem. Liebe, Ritterlichkeit, Romantik, all das sind Mythen, die kurzzeitig als Illusionen bestehen, aber keinen Bestand haben können; es herrscht das gnadenlose Recht des Stärkeren, und nur der Starke überlebt... Unbeschadet entkommt niemand.
Zu Toshio Maedas zahlreichen, auch in Animes umgesetzten Werken, von denen wir Euch hier die wichtigsten vorstellen wollen, zählen neben "Urotsukidoji" und "Adventure Kid" auch die noch nicht in deutscher Fassung erhältlichen "La Blue Girl", "La Blue Girl EX", "Demon Beast Invasion" und "Nightmare Campus" (Shin Demon Beast Invasion).

NightmareCampus

STIMME DER MORAL:
Sensible Gemüter wie ich bevorzugen ja anspruchsvolle Anime-Kost, in der Zeichnungen, Story und eine gewisse Fabel harmonisch ineinander greifen, die mein Gemüt erfreut und die natürlich auch moralisch vorbildlich ist. Trotzdem ertappe ich mich hin und wieder, wie auch etwas härtere Kost in meinen Videorecorder wandert, letztens konsumierte ich sogar eine, hüstel, etwas schweinische Sache (eieiei), ich glaube Plastic Nipple oder Little war der Name, also selbstverständlich nur mal so zum Kennenlernen. Ganz im Vertrauen, irgendwie fand ich es schon...öhm... irgendwie anregend, ich bin nämlich ein toleranter Mensch, der auch solche Sauereien akzeptiert. Man ist ja schließlich Otaku. Nun begab es sich letzthin, daß ein Freund (zwinker, zwinker) mir eine Import-Videokassette namens „Nightmare Campus“ überreichte, die ich zu Hause angekommen auch gleich meinem hungrigen Recorder einverleibte. Ich selber nahm Platz in meiner Studio Ghibli-Gedächtnis-Knuddelkissen-Ecke und harrte der Dinge, die da kommen mochten. Ein ansprechend gerendertes Firmenlogo erregte meinen freudigen Beifall, als auch schon der eigentliche Film begann. Am titelgebenden Nightmare Campus (Originaltitel: „Sotomichi Gakuen“, wörtlich „Outer-Way College“) regiert die blanke Anarchie, wilde Schülerbanden terrorisieren ihre bedauernswerten Mitschüler, die der rohen Gewalt kaum etwas entgegensetzen können. Einige der Rowdies scheinen sogar von dunklen Kräften besessen zu sein. Eines schönen Tages kommt auch noch ein totgeglaubter Junge auf mystischem Wege wieder zurück auf den Campus, in dem anscheinend der bitterböse Oberdämon zu hausen scheint (im Jungen, nicht im Campus). Als seine besessenen Mitschüler das realisieren, versuchen sie alles, diesen Oberteufel (kennt jemand die deutsche Synchro-Version von Urotsukidoji 2?) zu erwecken und schrecken auch nicht davor zurück, die unschuldige Freundin des Ex-Toten für ihr schändliches Spiel zu mißbrauchen. Diese Handlung gipfelt in einem furchtbaren Inferno aus Gewalt und erzwungenen Geschlechtsakten, das mich zum kontinuierlichen Wegschauen zwang. Nach ca. 90 Minuten reichte es mir dann und ich beschloß, diesem unwürdigen Treiben mit Hilfe der in meiner linken Hand (?!) befindlichen Fernbedienung ein abruptes Ende zu setzen, aber in dem Moment setzte auch schon der Abspann ein, den ich der Vollständigkeit halber auch noch in mich aufnahm. Nach dessen Ende erwarteten mich dann noch weitere Kopulationsszenen, die völlig selbstzweckhaft aneinandergereiht dem verrohten Liebhaber solcher Kost in den nächsten Teilen (die komplette Serie umfaßt 5 Teile à 50 Minuten, von denen das Tape die ersten zwei enthielt) und anderen Produkten der Firma „Anime18“ billiges Vergnügen versprechen. Und auch halten. Angeekelt entfernte ich diesen Ausbund der Geschmacklosigkeit aus meinem bis dato unbefleckten

Videorecorder, spülte diesen mit Desinfektionslösung aus, holte den nächstbesten Exorzisten aus dem Nachbarblock und ließ den Teufel aus meiner Wohnung austreiben. Jetzt begann ich mich langsam wieder wohl zu fühlen, rückte die Kissen gerade, an die ich mich angstvoll geklammert hatte und fing an, das Geschehene rational aufzuarbeiten. Ich glaube, es wird mir wohl unbegreiflich bleiben, wie Menschen Freude empfinden können beim Betrachten solcher Perversitäten, wie man lachen kann, wenn - auch gezeichnete - Frauen geschändet werden, wie man es vor Gott und seinem eigenen Gewissen verantworten kann, nicht wegzuschauen, wenn Gewalt auf dem Bildschirm zelebriert wird zur Erbauung abartiger Menschen, denen nichts mehr heilig ist und deren Verhalten von ihren kranken Trieben bestimmt wird.

STIMME DES FLEISCHES:
Jetzt halt erstmal die Fresse, du Depp. Von wegen krank und so. Wenn du dir deine pädophile Ghibli-Kacke reinziehst und dir bei Kikis Besen einen von der Palme schüttelst, das nenn ich krank. Ich glaub´du bist doch nur ein totel verklemmter Trottel, der seine eigene Spießigkeit dem Rest der Welt aufdrängen will. Bei „Nightmare Campus“ ist nämlich Fun angesagt. Da werden Köpfe abgerissen, Bräute geknallt, eine echt endgeile Metzelparty also. und das alles wird mit der coolen Mucke von diesem Masamichi Amano begleitet, das ist der Typ, der auch schon bei „Urotsukidoji“ und „Ninja Resurrection“ den Dirigentenstab geschwungen hat. Und Toshio Maeda, die alte Pottsau, hat wieder eine total geniale Story abgeliefert, die zwar eh keiner kapiert und die auch mittendrin plötzlich aufhört, aber das war ja bei Urotzucki... rucki...naja, beim Overfiend halt, auch so, Also sei nur ruhig von wegen abartig und krank. Ist doch besser, ich schau mir solche Filme an als alte Omas zu massakrieren.



Fazit: Wenn ihr denken wollt, dann schaut euch meinetwegen „Angel´s Egg“ an und rätselt, bis ihr Viagra braucht, um einen hochzukriegen, was die alte Mamoru-Oshii-Schwuchtel wohl vielleicht damit gemeint hat. Wenn Ihr einfach Spaß haben wollt, dann einfach „Nightmare Campus“ in den Videorecorder schieben und abfeiern. Ich sag nur: MÖPSE!! Und nicht vergessen, Fernbedienung ablegen und Bierbüchse in die linke Hand!!

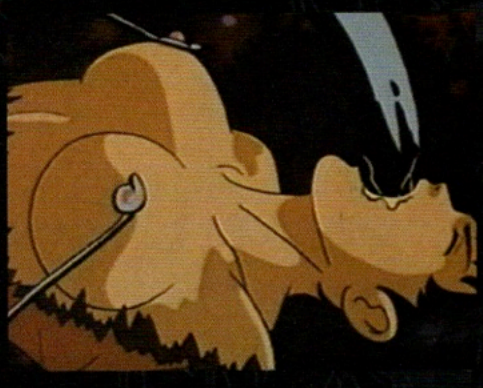
STIMME DER VERNUNFT:
Kann gerade nichts sagen, liegt in der Ecke und heult wegen der letzten „Oh My Goddess“-Folge.

MG „Kami“.
Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung der „Tatakae“-Redaktion! Die „Tatakae“ ist das Manga- und Anime-Fanzine des 1. Otaku-Clubs Leipzig. Nähere Informationen unter The-Hurricane@t-online.de oder bei S. Bergmann, Brambacher Str. 31, 043207 Leipzig.

Demon Beast Invasion

Auf ein Neues! Auch in der 1990 - 1994 entstandenen sechsteiligen OVA-Reihe „Yôjû Kyôshitsu“, wörtlich: „Klassensaal der Dämonen-Kreaturen“, welche auch unter dem Titel „High School Invasion“ bekannt ist, geht es mal wieder um Tentakelmonster - diesmal aus dem All -, die ihren Fick-, äh, Feldzug zur Eroberung der Erde an einer japanischen Schule beginnen. Der clevere Plan läuft diesmal darauf hinaus, durch die mehr oder weniger erzwungene Paarung mit menschlichen Frauen eine Mischrasse zu erzeugen, welche dann die Rückkehr der Außerirdischen auf ihren Heimatplaneten vorbereiten soll, den zu verlassen sie vor Äonen durch eine Katastrophe gezwungen waren. Zum Glück für die (meisten) Erdbewohner(innen) gibt es allerdings die Agentur der Interplanetarischen Beobachter, die ihr Möglichstes tun, um die Invasion zu stoppen... Aber natürlich nicht, bevor der Betrachter reichlich Gelegenheit hatte, diese bei ihren Aktivitäten zu beobachten.

„Demon Beast“ schockt weniger durch außergewöhnlich krasse Horror-oder Splatter-Effekte und Sex-Szenen als durch die unbequeme Verbindung des Komplexes Schwangerschaft-Geburt-Mutter/Kind-Beziehung mit Elementen des Grauens (die schwangeren Mädchen bringen die widerwärtigsten Kreaturen zur Welt), die tiefsitzende Urängste gewaltsam ans Licht zerrt, und brutalem Sex. „Overfiend“-Verwöhnte werden von der Serie möglicherweise enttäuscht sein: „Uro“ ist sowohl was die Erotik betrifft als auch im Bereich der Splatter-Action klar überlegen. „DBI“ entstand dazu noch mit einem wesentlich niedrigeren Budget und läßt sowohl was die Animationsqualität als auch die Musik betrifft, noch einige Wünsche offen. Als Ausgleich griff man zu werbewirksamen Gags - DBI war der erste Adult-Anime, in dem bekannte Pornodarstellerinnen als Synchronsprecher eingesetzt wurden.Werbeposter für Maedas neuestes Machwerk priesen „Demon Beast Invasion“ dann auch tatsächlich mit dem Argument an, es habe die Synchronsprecherinnen mit den dicksten Titten... Viel fällt einem da nicht mehr ein.
Maeda-Neulingen sei eher zu „Uro“, „La Blue Girl“ oder „Adventure Kid“ geraten. Für Maeda-Fans ist „DBI“ eine nette, wenn auch nicht überragende Ergänzung ihrer Sammlung. Die Serie ist in den USA (von Anime 18), Italien und Frankreich auf Video erschienen.
SH



La Blue Girl

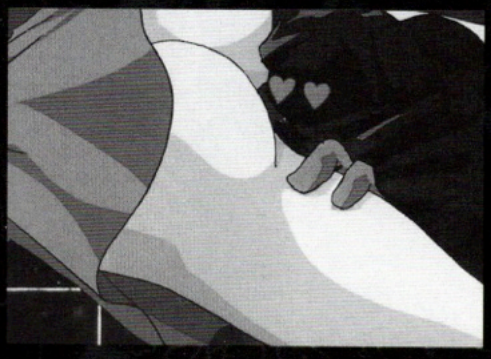
Toshio Maedas sechsteilige Reihe "La Blue Girl" aus den Jahren 1992 - 1994 zählt zu den grossen Klassikern des Erotik-Animes. Fantasy und Ninja-Action-Fremde werden an dieser Serie garantiert ihre Freude haben; wer "Devil Hunter Yohko" nicht zuletzt wegen der erotischen Elemente mochte, für den ist "La Blue Girl" - in gewisser Weise fast ein "Yohko für Erwachsene" - ein absolutes Muss.

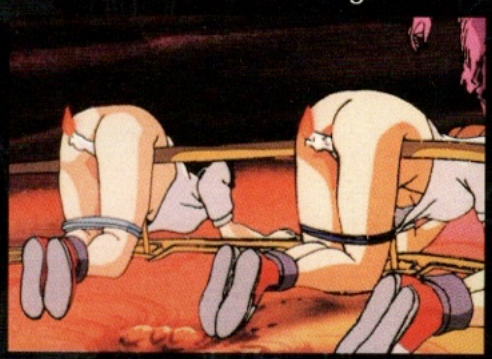
Regie bei „Inju Gakuen" (Schule der Lust-Dämonen), so der Originaltitel, führten Kan Fukumoto (Kennern des Genres durch seine Arbeit an „Twin Dolls" bekannt) bzw. Raizo Kitakawa und Rino Yanagikaze; das Drehbuch stammt von Megumi Ichiyanagi. Für das sehr schöne Charakterdesign zeichnet kein geringerer als Kinji Yoshimoto verantwortlich, langjähriger Mitarbeiter von Satoshi Urushihara und gemeinsam mit diesem der Schöpfer von „Plastic Little" und „Legend of Lemnear". Rin Shin, der die Charadesigns für Teil 2 - 6 übernahm, orientierte sich stark an Yoshimotos Vorlagen.

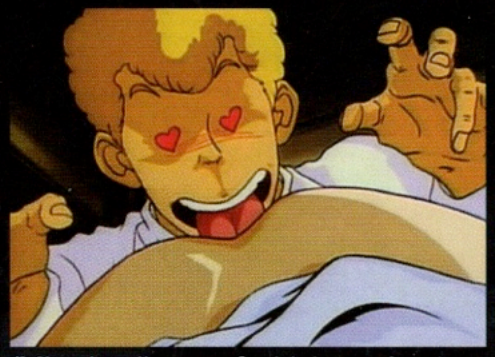
Es ist wohl mit Abstand die am leichtesten verdauliche Story von Toshio Maeda, von Episode 3 von „Adventure Kid" einmal abgesehen - die Weltsicht ist wesentlich weniger düster und deprimierend. Zwar kommen auch hier reichlich abartige Sexpraktiken und magische Rituale vor, auch hier gibt es grausame Szenen, auch hier haben Miko und ihresgleichen kaum eine Chance auf eine nette, normale Beziehung mit dem Jungen von nebenan - aber das humoristische Element ist wesentlich mehr im Vordergrund, und es gibt (wie das Beispiel von Miyu in Teil 4 zeigt) sogar eine - wenn auch kleine - Nische, in der Platz für die Liebe ist...

Worum geht es nun in der Serie? Die Heldin ist die 17jährige Miko Mido, die letzte Vertreterin eines ganz besonderen Ninja-Clans. Miko und ihre Adoptivschwester Miyu leben gemeinsam mit ihrer Großmutter in einem etwas abgelegenen, traditionellen Haus. Der vierte im Bunde ist ein zwergenhafter, ziemlich bescheuerter Ninja namens „Nin-nin" (auch bekannt als „McGeil, das Zelt") (der für die humoristischen Einlagen gut ist). Die beiden Mädchen ahnen allerdings nicht, daß ihre Großmutter die Wächterin einer versiegelten Schatulle ist, welche den Schlüssel zur Unterwelt enthält, der dem Miroku-Clan, dem Miko angehört, seit 600 Jahren anvertraut ist. Erst als ein verfeindeter Ninja-Clan das Haus überfällt, die Großmutter verhackstückt, und die Schatulle an sich nimmt, erfährt Miko von ihrem Erbe. Ziel der Gegner ist es, die Tore zur Unterwelt zu öffnen, um die teuflische Rasse der Sexdämonen, der Shikima, auf die Erde zurückzuholen, damit sie ihre unstillbaren Triebe nach Herzenslust an den dortigen Frauen austoben können. Vor hunderten von Jahren hatten die Dämonen schon einmal unter (bzw. mit) den Menschen ihr Unwesen getrieben und waren damals vom Miroku-Clan zurück in die Hölle getrieben worden. Als dann auch noch Miyu in die Welt der Shikima entführt wird, bleibt Miko nichts anderes übrig als ihr Erbe anzutreten... Und es wird sich als äußerst hilfreich erweisen, daß der Miroku-Clan nicht nur geheime Kampf- sondern auch geheime Sex- und sogar geheime Kampf-Sex-Techniken besitzt!!

Vom Geist ihrer Großmutter erfährt Miko eine geheime





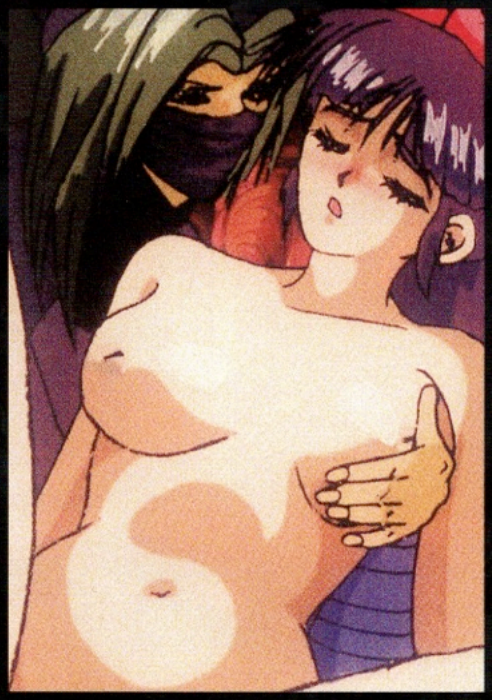


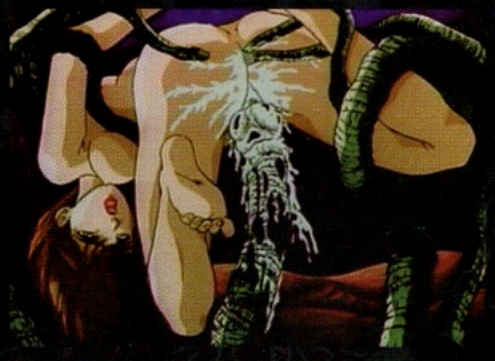
Abkürzung in die Welt der Shikima (einmal ordentlich selbst Hand anlegen...) (also paßt auf Leute, daß ihr nicht beim „Lesen“ dieses Sonderhefts plötzlich bei den Dämonen hockt) und macht sich gemeinsam mit Nin-nin auf in den Kampf - und ihr steht so einiges bevor; unter anderem einige im wahrsten Sinne des Wortes schockierende Enthüllungen über ihre Vergangenheit... und ihre Herkunft...

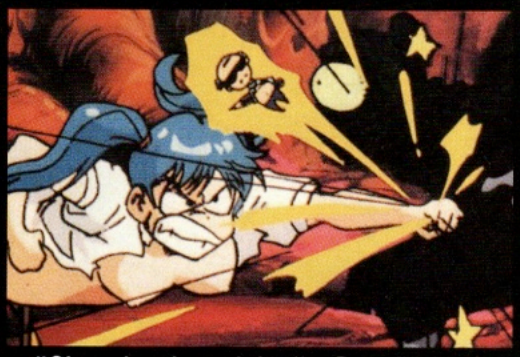
Auch im zweiten Teil gelingt es Dämonen aus der Unterwelt, in die Welt der Menschen einzudringen und gleich eine gesamte Schulklasse in ihr Reich zu entführen, zwecks Durchführung eines satanischen Sex-Rituals, das das Tor zur Menschenwelt öffnen soll. „Hauptopfer“ des Rituals soll ausgerechnet die in der Dämonenwelt gefangene Mutter von Miko sein.

Erneut müssen Miko und Miyu in das Reich der Shikima, um dies zu verhindern, wobei sich ihnen das Geschwisterpaar Bosatsu und Ranmaru in den Weg stellt, Vertreter eines rivalisierenden Ninja-Clans, die die beiden noch so ganz „nebenbei“ zu einem knallharten Wettbewerb herausfordern, welcher Clan denn die besseren Sextechniken hat - „Wer zuerst kommt, hat verloren!“

Nach diesem Abenteuer macht sich Miko in Teil 3 und 4, nun ganz allein (Miyu hat ihre große Liebe gefunden, die Eltern sind im Dämonenreich, Nin-nin zählt nicht und die Oma ist hin), daran, ihr Ninja-Training wieder aufzunehmen, als ihr ein Mädchen namens Yaku über den Weg läuft. Yaku stammt aus einem weiblichen Ninja-Clan und war die einzige Überlebende, als dieser von zwei (!) Kämpfern niedergemetzelt wurde: Kamiri, die aus dem Clan verstoßen wurde, weil sie diesen verraten hatte, indem sie sich mit einem gefangenen Feind einließ, der man zur Strafe sämtliche Möglichkeiten raubte, Lust zu empfinden und die nun auf bittere Rache sinnt, und besagter Ex-Gefangener und Ex-Lover Kugutsumen, der Mann mit den Tausend Gesichtern (und dem Megapenis). Die beiden sind jetzt hinter Yaku her, deren Tod ihre Rache gegen Kamiris Clan vollenden soll. Zwar tut Miko ihr Möglichstes, um sich ihnen in den Weg zu stellen (oder zu legen, oder zu bücken) - aber Kamiri und Kugutsumen sind mächtige Gegner. Nur knapp gelingt es den Mädchen zu entkommen. Allerdings sind die beiden Gegner jetzt auf sie aufmerksam geworden, und mittels eines magischen Schwertes erhoffen sie, die Macht im Reich der Shikima zu ergreifen - zu dem nur Miko den Eingang kennt. Die beiden Mädchen schwören sich, dem Duo das Handwerk zu legen, zumal Kugutsumen seinen unstillbaren Sextrieb, den die frigide gemachte Kamiri nicht zu befriedigen vermag, an jedem Mädchen ausläßt, das seine Wege kreuzt - eine Vergewaltigungswelle terrorisiert den Landstrich...



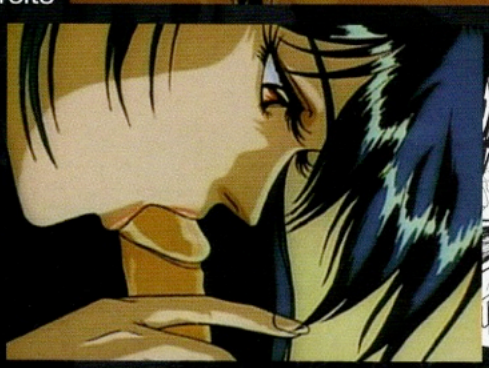




In Teil 5 und 6 beschert eine neue Mitschülerin unserer Miko allerhand Ärger: Fubuki Kai ist nicht nur hübsch und sofort überall beliebt, sie ist auch verdammt ehrgeizig: Die „Königin" der Schule zu sein, ist ihr nicht genug - sie will die Herrschaft über das Shikima-Reich!
Was zwischen ihr und dem Thron steht, ist vor allem die unbedeutende Nebensächlichkeit, daß Fubuki nicht weiß, wie man in das Reich der Shikima gelangt. Sie weiß allerdings, daß Miko es weiß. Und sie wird alles tun, um das Geheimnis aus ihr herauszubekommen... Da Fubuki nicht nur eine eingebildete Ziege ist, sondern auch eine ausgebildete Ninja, wird es für Miko alles andere als einfach werden... vor allem, als noch eine ganze Kompanie Tentakel-Cyborgs ins Spiel kommt...

Sämtliche Teile wurden bereits 1995/1996 in den USA veröffentlicht und erfreuten sich dort so großer Beliebtheit, daß man einen Comic dazu auf den Markt warf, allerdings nicht etwa Maedas Originalvorlage, sondern eine von Amerikanern gezeichnete Serie, die, obwohl sie sich stilistisch an Mangas orientiert, qualitativ doch noch einiges zu wünschen übrig läßt. Ein Sammelband ist erhältlich und kann über Comic-Shops importiert werden; einige Kostproben sind auf den vorliegenden Seiten bereits zu sehen. Storymäßig orientiert sich die Comicversion an den OVAs, wobei auf eine Anime-Episode ca. 2 Hefte entfallen.
Ein ebenfalls 1996 für Großbritannien geplantes PAL-Release der Serie wurde von der BBFC, dem britischen Gegenstück zu unserer FSK, untersagt(!). Bis heute ist „La Blue Girl" (der auch in Japan gebräuchliche Titel ist vermutlich eine Verballhornung von „Lovely Girl") lediglich in Italien auf PAL erhältlich. Eine deutsche Version ist allerdings zumindest im Gespräch.
Die amerikanischen Veröffentlichungen von Serien wie „La Blue Girl" und „Demon Beast Invasion", bei denen die für das Japan-Release eingebauten Zensurpixel digital entfernt wurden, haben übrigens das Ihre dazu beigetragen, den Ruf der Adult-Animes als „pädophil" zu etablieren: die „unter den Zensurpixeln" nur angedeuteten, und entsprechend nicht behaarten Geschlechtsteile und die niedlichen, am Kindchenschema orientierten Charakterdesigns, ließen es für Ahnungslose irrtümlich so erscheinen, als seien hier minderjährige Mädchen im Spiel, was allerdings nicht der Fall ist. (Mehr zum Thema Zensurtechniken im Kapitel „Manga, Anime und Sex in Japan" ab S.4).

SH



© Toshio Maeda / Daiei

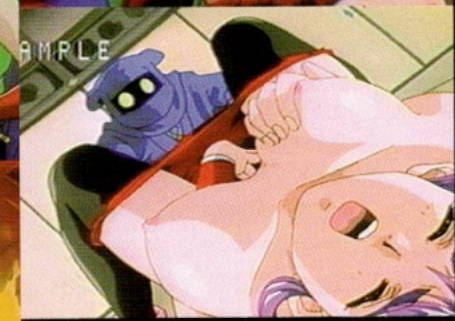
Angel of Darkness

© Pink Pineapple

Viper © Bandai Visual / Studio Phantasia

Lady Blue

Die Fortsetzung von „La Blue Girl“, im Original einfach „Inju Gakuen EX“, also in etwa: Schule der Lust-Dämonen Extra oder Exzellent, wurde für das internationale Release in „Lady Blue“ umbenannt, um sicherzugehen, daß niemand mehr vermutet, bei Miko handele es sich um eine Minderjährige. Die vierteilige OVA, deren Zeichenqualität wie schon die der ersten Serie deutlich über dem Durchschnitt des Genres liegt, wurde 1996/1997 vom gleichen Team umgesetzt wie das ursprüngliche „La Blue Girl“ - Regie führte Kan Fukumoto, das Drehbuch verfaßte Megumi Ichiyanagi, die Charakterdesigns stammen von Rin Shin. Bei all diesen Namen dürfte es sich übrigens größtenteils um Pseudonyme handeln, denn in der Adult-Branche tummeln sich nicht wenige Größen des „anständigen“ Animes, die hier unter falschem Namen verborgenste Phantasien umsetzen oder einfach mal über die Stränge schlagen. So mancher fanatische Adult-Gegner ahnt nicht einmal, daß gerade die Zeichner, die er am liebsten als positive Gegenbeispiele zu dem „ganzen Schmutz, der nur dem Ruf von Manga und Anime in der Öffentlichkeit schadet“ zitiert, auch hinter so manchem der verhaßten Erotik-Animes stecken...
Auch hier wurden übrigens für das US-Release die Zensurpixel der japanischen Originalfassung digital entfernt.

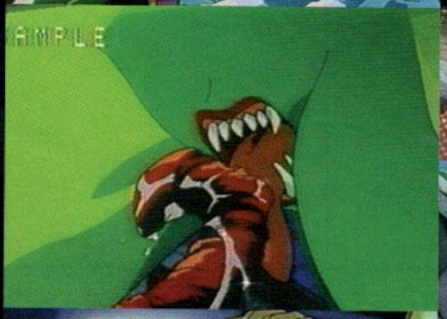


In „Lady Blue“ ist Miko (nominell, optisch sieht alles aus wie gehabt) einige Jahre älter, hat ihr Studium angefangen und versucht nun, ein ganz gewöhnliches Leben zu führen und ihre Vergangenheit als Sex-Ninja hinter sich zu lassen. Besonders sehnt sie sich natürlich danach, endlich ihre erste (richtige) Liebe zu erleben (die diversen „Begegnungen“ mit Dämonen und Vergewaltigern in ihrer Vergangenheit zählen nicht). Die Chancen dafür stehen auch ganz gut, als sie dem gutaussehenden Hidemasa begegnet.
Aber die Vergangenheit läßt Miko nicht los; sie kann ihren Wurzeln nicht entkommen... und die reichen, wie wir ja inzwischen wissen, tief in die Welt der Shikima. Vor 600 Jahren, als sowohl in Japan als auch im Dämonenreich das Zeitalter der Kriege ausgebrochen war, wurden zahlreiche Pakte zwischen Menschen und Shikima geschlossen, mit denen beide Parteien die jeweilige Machtposition gegenüber ihren

Artgenossen stärken wollten. Um diese Pakte zu besiegeln, wurden Ehen geschlossen zwischen den Töchtern der Menschen und den Shikima. Und es ist die harmonische Beziehung zwischen den zwei Welten, verkörpert und zelebriert in der sexuellen Beziehung des Shikima-Herrscher und seiner menschlichen Frau, die die Ordnung im Universum aufrechterhält.

Eben diese Beziehung allerdings ist jetzt in großer Gefahr, denn ein mysteriöses Flötenpaar ist aufgetaucht, deren Klänge nicht nur in unserer Welt die Mädels megageil machen - sie wecken auch den uralten Haß zwischen den verschiedenen Fraktionen der Shikima. Das Dumme daran ist, daß besagte Flöten sich ausgerechnet in den Händen von Hidemasa befinden. Dieser ahnt es nicht, aber er ist der Nachkomme eines mächtigen Kriegsfürsten namens Kyoshiro Karimara, der zur Zeit der Kriege scheinbar von seiner Geliebten, Mikos Tante Shanahime verraten (das Anhängsel „-hime“ bedeutet „Prinzessin) und getötet wurde.

Shanahime bzw. deren Reinkarnation plant nun, mit Hilfe der Flöten und eines magischen Kessels Kyoshiros Geist wieder aus dem Jenseits zurückzurufen, damit er den Körper von Hidemasa übernimmt und in diesem ein glückliches neues Leben (natürlich an ihrer Seite) führen kann. Aber so einfach ist das natürlich nicht - zwar gelingt die Beschwörung (zu der wieder einmal jede Menge Körpersäfte vonnöten sind), aber Kyoshiro, der ja noch der Meinung ist, daß Shanahime für seinen Tod verantwortlich ist, schließt seine ehemalige Geliebte nicht gerade begeistert in die Arme, sondern reißt ihr erst einmal ganz wörtlich den Kopf ab, um dann ein bißchen Amok zu laufen. Dabei richtet er sowohl in der Dämonenwelt als auch in der unseren mit seiner Flöte einiges Unheil an (nein, ich meine die FLÖTE, nicht DIE „Flöte“... nicht, daß er mit seinen Tentakeln viel zurückhaltender wäre, aber...). Und so werden Miko und ihre Ninja-Schwestern auf den Plan gerufen, die ohnehin nicht gerade sonderlich erfreut darüber ist, daß ihr da jemand den Freund auszuspannen versucht (auch wenn es nur dessen Körper ist) (was heißt da AUCH? GERADE! Oder interessiert sonst noch was an dem Kerl?) ... Wird es ihr gelingen, die Wahrheit über Kyoshiros Tod an den Tag zu bringen... und vor allem, wird sie Kyoshiro dazu bringen, ihr zuzuhören???



Diese Handlung zieht sich über sämtliche vier Teile hin, die nahtlos ineinander übergehen, wobei die erste Episode noch recht harmlos ist in Sachen Sex, die späteren dafür umso weniger. Wie schon „La Blue Girl“ präsentiert „Lady Blue“ eine originelle und gut durchdachte Story mit Witz und skurrilen Einfällen, aber ohne „Gut“-und“Böse“-Klischees und ohne allzuviele an den Haaren herbeigezogene Szenen und Ideen - selbst die Sex-Szenen sind glaubhaft in die Handlung integriert und werden nicht aus fadenscheinigen Gründen um ihrer selbst Willen eingeschoben. Damit zählen Mikos neue Abenteuer ebenso wie ihre ersten zu den absoluten Highlights im Adult-Bereich. Eine deutsche Veröffentlichung ist zwar immer noch im Gespräch, aber leider noch nicht in Sicht...

SH

Real Trash

La Blue Girl

Ui, was ist denn das ? Das ist genau das, worauf ich schon so lange gewartet habe! Der Realfilm zu einem der kultigsten Erotik-Animes aller Zeiten. Leider existiert bisher nur die japanische Fassung und man kann nur hoffen, daß das Teil auch irgendwann einmal in Deutschland oder von mir aus auch in Amerika oder England erhältlich sein wird (Aber bitte uncut, meine Damen und Herren!!). In diesem Film geht es genauso ab, wie es auch schon aus dem Anime bekannt ist. Aber ich frage mich, wie die Japaner das mit den Tentakeln so gut hin bekommen haben (Wunderschön grün, eklig, schleimig und super gelenkig. - Einfach toll!!!). Selbst als Nichtjapaner ist dies ein Film, der auch ohne Japanischkenntnisse angeschaut werden kann (und muß), denn selbst dann kommt der Witz sehr gut rüber. Ein Beispiel gefällig? Also gut:
Wenn ihr schon immer einmal einer Japanerin zuschauen wolltet, wie sie in gebückter Haltung (mit voller Sicht auf ihr Höschen) mit ihrem Hausschuh einer Hausmaus hinterherjagt um dieser gnadenlos den Garaus zu machen, dann ist La Blue Girl genau richtig. Aber der Realfilm bietet auch noch viele viele Panty Shots, bei dem Höschenfetischisten voll auf ihre Kosten kommen. Schade ist eigentlich nur, daß stellenweise, aber nur sehr selten, zensiert wurde (Sprich Pixel). Dafür wurde in einer Szene, wo sich ein Girly selbst befriedigt, geschickt die Zensur umgangen, indem sie ihre Hand unter dem Slip lustvoll bewegt. Trotz dieser negativen Kleinigkeit ist der Realfilm gut gelungen und meines Erachtens äußerst empfehlenswert.

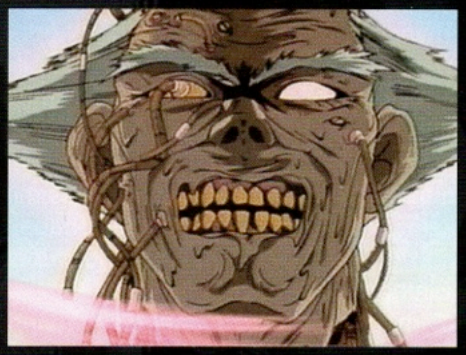
MV

Adventure Kid

Youjyousensen

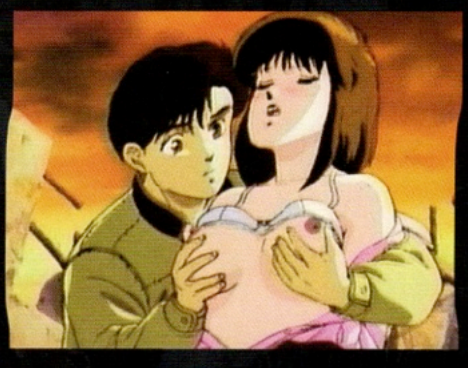
"Youjyousensen Adventure Kid" - "Adventure Kid an der Dämonenfront" lautet der vollständige Titel dieser dreiteiligen OVA aus den Jahren 1992/1993, nach einem Manga von Toshio Maeda, die längst zu einem Klassiker des Tentakel-Horrors geworden ist. In England kam die Trilogie 1994 (pro Folge um ca. 10 Minuten gekürzt) auf den Markt, wurde allerdings in "Adventure Duo" umbenannt, da man befürchtete, das "Kid" im Titel könnte die Leute zu dem Fehlschluß veranlassen, daß es sich hier um einen Abenteuerfilm für Kinder á la Fünf Freunde handelt. In Deutschland brachte OVA 18 1997 eine deutsch untertitelte, ungeschnittene Version auf den Markt, die als Kaufvideo in limitierter Auflage zwar längst vergriffen, als Verleihkassetten jedoch nach wie vor in Videotheken zu finden sind und außerdem in Kürze auf DVD erscheinen wird.

Episode 1

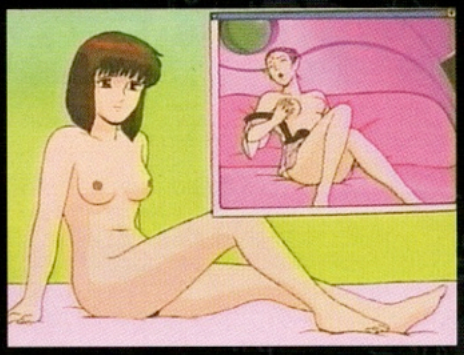


Als bei Umbauarbeiten im Garten der Familie des jungen Norikazu ein uralter Computer aus dem 2. Weltkrieg freigelegt wird, ist der Hobby-Hacker und Technik-Freak sofort Feuer und Flamme, nicht ahnend, in welche Abenteuer ihn seine Leidenschaft hineinziehen wird. Denn bei dem Versuch, die Datenbank des Museumsstückes anzuzapfen, öffnet Norikazu versehentlich das Tor zur Hölle! Ein aus Monitoren, Drähten und Kabeln bestehendes Ungeheuer sucht ihn und seine Freunde heim, wobei die vier Jugendlichen nur mit Mühe entkommen können. Entkommen? Nicht ganz, denn kaum glauben sich die Freunde in Sicherheit, nimmt der Computer erneut Einfluß auf sie und versetzt sie mittels eines Brain-Scans in ein virtuelles Japan des 2. Weltkrieges, wo sie prompt von Zombie-Soldaten gefangengenommen werden, deren Anführer sich sofort an Norikazus Freundin Midori vergeht. Als der Junge ihr zu Hilfe kommen will, wird er von den Soldaten getötet... jedoch nur scheinbar, denn kurze Zeit später findet er sich im "Hirn" des Computers wieder, wo er von einem gewissen Dr. Masago begrüßt wird. Dieser war in den 40er Jahren der Leiter des Forschungsinstitutes, aus dem der Computer stammt. Masago treibt nun ein übles Spiel mit seinen Gefangenen, denn Norikazu soll seine Liebe zu Midori unter Beweis stellen - als Gladiator der Computerwelten...

Episode 2



Bei all dem handelt Masago jedoch nicht willkürlich oder aus Machtgeilheit, sondern hat durchaus seine Beweggründe, wie uns die folgende Episode zeigt. Die Karriere und die private Welt des Wissenschaftlers zerbrachen jäh, als er fälschlicherweise der Spionage angeklagt und vom Militär festgenommen wurde. Nachdem seine Frau vor seinen Augen vergewaltigt wurde, sperrte man ihn in die Computerzentrale seines Labors und sprengte das Haus. Dadurch wurde Masago allerdings nicht getötet, sondern seine Seele wurde in das von ihm entwickelte Computersystem implantiert. In eben jenen Computer, den Norikazu 50 Jahre später finden sollte, denn sein Haus befindet sich dort, wo einst Masagos Labor stand. Besessen davon, sich an der Menschheit zu rächen, glaubt der Geist des Wissenschaftlers nun, in Midori die Reinkarnation seiner Frau zu sehen, die aller Liebe zu ihm zum Trotz bei der Vergewaltigung durch die Soldaten auch noch Lust empfand. An ihr soll nun seine Rache vollzogen werden, und aus diesem Grund schickt er das Mädchen und ihren Freund direkt in die Hölle. Dort treffen die beiden auf die Höllenhure Eganko und den Troll Kingan. Da die beiden Menschen kein anderes Ziel haben, als der Hölle zu entkommen, schlägt Eganko ihnen einen Pakt vor - sollte Midori es schaffen, dem gigantischen Kingan das Horn abzubrechen, wird sie ihnen den Schlüssel zum Verlassen dieser Welt besorgen. Was natürlich nicht ganz ohne "Körperkontakte" abgeht... Norikazu und Midori lassen sich jedoch nicht einfach nach Hause bringen,



sondern ins Jahr 1945 zurückversetzen, in der Hoffnung, den historischen Dr. Masago retten zu können und damit auch die Gefahr zu beseitigen, die ihrem Zuhause im Jahr 1995 von dem aus dem Computer freigesetzten Masago droht, der währenddessen in Tokio wütet und metzelt. Doch so einfach gestaltet sich die Rettung nicht...

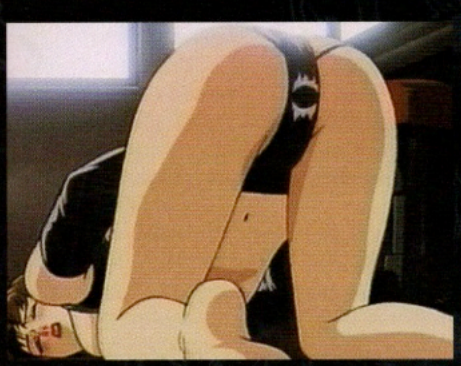
Episode 3

Während Teil 1 und 2 eine Fortsetzungsgeschichte darstellen, die neben Action, Horror und viel Sex auch noch eine gar nicht so schlechte, spannende Handlung vorweisen kann, ist Teil 3 eine unabhängige, völlig durchgeknallte Schulkomödie, die mit den Vorgänger-Episoden eigentlich nur die Hauptcharaktere gemein hat - eine Art "Urusei Yatsura", "Ranma" oder "Oh My Goddess" mit jeder Menge Sex; in allen möglichen und unmöglichen Konstellationen, Variationen und Positionen.

Da ist zunächst einmal Kingan, der Midori (die sein Horn einfach verschluckt hat, weswegen er ihr jetzt ewig dienen muß) in die Menschenwelt gefolgt ist. Was sein Vater, der Höllenfürst, als weder standesgemäß noch sonst irgendwie akzeptabel betrachtet, und so schickt er den Dämon Mephisto auf die Erde, der seinen Sohn zurückholen soll - wozu Kingan jedoch absolut keine Lust hat. Derweil kann sich Eganko noch immer nicht damit abfinden, daß Norikazu nur an seiner Midori interessiert ist und nicht an ihr. Wie gut, daß ihre Mutter sich an ein altes Liebesserum erinnert, mit dessen Hilfe die hübsche Dämonin doch noch ihr Ziel erreichen könnte. Zudem gibt es da noch Midoris Klassenkameraden Yukimoto, der schon seit längerer Zeit scharf auf sie ist. Da er bei ihr bisher jedoch nicht landen konnte, sucht er sich Ersatzbefriedigung bei S/M-Spielchen mit seiner attraktiven Lehrerin, die er zu Liebesdiensten erpreßt. Yukimoto kommt Eganko sehr gelegen - sie will Norikazu, er will Midori. Die beiden schließen einen Pakt, in dem das Liebesserum eine wichtige Rolle spielt. Was natürlich fatal wird, als Mephisto die diversen Zaubertränke durcheinanderbringt...

"Adventure Kid" ist ein unterhaltsamer Mix aus Splatter-Action, Humor, Horror und Sex, etwas "leichter" als das Mammutwerk "Urotsukidoji", aus dem übrigens die Filmmusik von Masamichi Amano für "Youjyousensen" (auch Youjousensen oder Yôjôsensen umgeschrieben) entlehnt wurde. Für die weiblichen Hauptrollen der Midori, Eganko und Saiki verpflichtete man - was durchaus außergewöhnlich ist - keine professionellen Synchronsprecherinnen, sondern die in Japan berühmten Porno-darstellerinnen Ai Iijima, Miki Mayazumi und Chiharu Sato, deren "schauspielerisches" Talent vom "Oooh" und "Aaaah" abgesehen allerdings deutlich unter dem der restlichen Besetzung liegt - nicht, daß das für einen Zuschauer ohne fließende Japanischkenntnisse sonderlich auffällig wäre! Das Drehbuch zur zweiten und dritten Folge stammt übrigens von Akio Satsugawa, der später die Scripts zu einigen Episoden von "Neon Genesis Evangelion" verfassen sollte, Episode 1 stammt aus der Feder von Atsushi Yamatoya, der für das Drehbuch von "Lupin III - Secret of Mamo" verantwortlich zeichnete. Und Charakterdesigner Ryunosuke Otonashi (Ep 2 & 3) arbeitete unter anderem an der Anime-Adaption des Erotik-Videospiels "End of Summer" (Dokyusei, wörtlich "Klassenkameraden") mit... ein weiterer Beweis, daß Adult-Animes nicht automatisch schlechte und/oder von einem weniger begabten Team mit weniger Aufwand hergestellte Filme sein müssen!

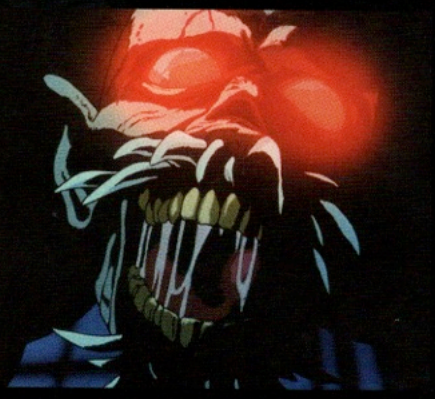
ML/SH



GÖTTERDÄMMERUNG DER ARMAGEDDON-DILDOS

In seinem Regiedebut erweckte Hideki Takayama 1987 die bizarren Manga-Kreationen von Toshio Maeda zum Anime: Der Horrorschocker „Chojin densetsu **UROTSUKIDOJI**" vollendete die perverse Paarung von Sex und Gewalt auf eindrucksvolle Weise. „**UROTSUKIDOJI**: Legend of the Overfiend" – so der Titel, mit dem das Werk im Westen berüchtigt wurde – trieb die Trends des Erotik-Horrors auf die Spitze. Das Genre der ‚Tits & Tentacles, gipfelte im Grotesken und Surrealen. Tabus und guter Geschmack blieben die Opfer auf dem Altar des Chojin...

12 Jahre Overfiend – Rückblick auf ein ebenso frivoles wie nihilistisches Endzeit-Epos, Kassenerfolge im Westen und tiefe Tentakelschatten über der europäischen Anime-Szene.



Dantes Inferno – LIVE!!!

Aus von roter Glut unterwabertem Bildschirm tönt unheilschwangeres Geraune: „Ihr Menschen seid eine Rasse von Ignoranten. Wie töricht zu glauben, Eure Art beherrsche die Erde..." Eine verzerrte Grabesstimme klärt auf über die drei Dimensionen der Erde, die Reiche der Dämonen und Mensch-Bestien, welche unsichtbar neben der Welt der Menschen existieren. Eine uralte Prophezeiung, die Legende vom Overfiend, kündet vom Chojin, einem gottgleichen Überwesen. Der Overfiend soll alle 3000 Jahre im Körper eines Menschen wiedergeboren werden - dazu bestimmt, die Dimensionen zur vereinen in einem Utopia, einer Welt des Friedens und der Harmonie. <Szenenwechsel> Eine Höllenlandschaft, wie entliehen aus den apokalyptischen Gemälden eines Pieter Bruegel oder Hieronymus Bosch:....Im Feuerschein ständiger Eruptionen winden sich Dämonen ekstatisch in einer Sexorgie, metzeln Kontrahenten nieder, schlabbern Blut aus dem noch pochenden Herzen ihres Opfers. <Schnitt> Heller Sonnenschein, blauer Himmel mit Schäfchenwölkchen, poppige Musik, der Eingang einer japanischen Schule. Weiter zur Sporthalle, ein Basketballspiel zwischen athletischen Anime-Boys, wie sie sonst nur klischeebeladene Teenagerserien hinkriegen...

UROTSUKIDOJI hebt ab auf Trash-Niveau und geht rasch zum Sinkflug in ungeahnte Tiefen übelsten Trivialschunds über – zumindest nach Meinung seiner Kritiker, und das sind nicht wenige. Denn was da so konventionell beginnt wie eine seichte Highschool-Story, mutiert peu a peu zu einer der wildesten und sicher geschmacklosesten Achterbahnfahrten der Anime-Geschichte. Einem Skandal- oder Kultfilm – je nachdem, wen man gerade fragt – dem die Videovertreiber Schauer-Prädikate wie Orden anhefteten: „Kompromißlos" und „kontrovers" nebst passender Lock-Warnung „Nichts für schwache Gemüter". Wer diesem Teazer auch nur aus Neugierde folgte, bekam dann auch dermaßen derbe und groteske Szenen geboten, wie man sie in einem Zeichentrickfilm kaum erwartet hätte. Eine Kakophonie aus abgefahrenen Ideen, Perversitäten und Zeichenwitz, die herkömmliche Animationskunst so weit hinter sich läßt, wie die stille Konvention dessen, was als künstlerisch „erlaubt" gilt. Selbst im Vergleich zu seinen japanischen Vorgängern im Genre des Erotik-Horrors trieb **UROTSUKIDOJI** die Schamlosigkeit systematisch auf die Spitze: Der Perversitätenreigen wird eröffnet vom Vergewaltigungsversuch einer lesbischen Lehrerin, die sich flugs in einen Dämon verwandelt, ihr Opfer mit glotzender Zunge penetriert und mit schleimigen Tentakeln fesselt. Der Retter in der Not bringt die Befindlichkeit des durchschnittlichen sexgeilen Tentakeldämons lapidar auf den Punkt: „One snip of pussy, and you lose it."... Die Story muß westlichen Zuschauern wohl (erfrischend?) haarsträubend vorgekommen sein. Auf den ersten Blick trashig, aber professionell in Szene gesetzt konnte „Legend of the Overfiend" jedem Horror-Fan, der seine B-Movies als die wahren Helden des Genres hochhält, nur die Augen übergehen lassen: Vor dem Hintergrund eines Horrorszenarios voller Gewalt, Splattereinlagen, marodierender Dämonen und mit zunächst nur leichtem Einschlag ins Pornographische spielt sich eine romantische Teenagerliebe ab – die typische Dreiecksbeziehung. Amanoyaku aus der Welt der Menschbestien ist unser „Urotsuki Doji" aus dem Titel – der „Umherziehende Junge" („The Wandering Kid"), ein Wanderer zwischen den Dimensionen. Er sucht seit 300 Jahren den künftigen Chojin unter den Menschen. In Ozaki, seines Zeichens Sportskanone und Mädchenschwarm der Schule, glaubt er ihn gefunden zu haben – das wird nicht Amanos einziger Irrtum bleiben: Nagumo, ein Versager und scheinbarer Vollidiot, läuft nach seinem lang ersehnten Date mit Freundin Megumi gedankenverloren vor ein Auto. Auf den Exitus im Krankenhaus folgt das Unglaubliche: In Nagumos zerschmetterten Leichnam kehrt Leben zurück....Um wieder zu Kräften zu kommen, vergewaltigt er erst einmal eine Krankenschwester, bis sie von seinem Ejakulat buchstäblich platzt. Frisch gestärkt verwandelt er sich sodann in einen riesigen Superdämon und verwüstet mit penisförmigen Tentakeln das gesamte Gebäude... Anders als Amano hält Makai-Fürst Suikakuju den Overfiend nicht für einen Erlöser. Die Dämonen aus dem Reich der Makai wollen lieber ihr Reich behalten, als es einer Tyrannei des Chojin zu opfern. In Nagumos Klassenkameraden Nikki finden sie die ideale Waffe gegen den Overfiend. Dieser ist ein noch größerer Trottel als Nagumo, auch er ist heimlich verliebt in Megumi und betrachtet Nagumo als Rivalen und Todfeind. Daheim bezieht Nikki Prügel von seinem besoffenen Vater, in der Schule treibt eine Mädchengang demütigende Sexspielchen mit ihm. Im Vergleich dazu erscheint das Angebot der Makai nur verlockend: Um sich Kraft, Potenz und damit Respekt zu erwerben, muß er bloß ein bisher kaum gebrauchtes Körperteil opfern und durch einen Dämonenphallus ersetzen...

UROTSUKIDOJI – Der für unsere Zungen beinahe unaussprechbare (und für viele Animaniacs ebenso unaussprechliche...) Name mit seinem düsteren, kryptischen Klang, der in seinem Ursprungsland so gar nichts Bedrohliches oder Ungewöhnliches bedeutet, steht längst für viel mehr als bloß einen Film. Für Filmkenner Inbegriff von bizarrem Sex und Gewalt in Zeichentrickform; ein Paradebeispiel für Unsittlichkeit und Jugendgefährdung made in Japan in den Augen von Kritikern, die Informationsdefizite mit moralischem Eifer aufwiegen; ein rotes Tuch für sendungsbewußte Anime-Freunde, die einst mitansehen mußten, wie ihr Hobby in Verruf geriet als die europäische Anime-Szene noch in den Kinderschuhen steckte – und in der Öffentlichkeit noch immer auf die gleichen, alten Vorurteile stoßen. Vorurteile und ein kaum hinterfragtes Halbwissen aus einer Zeit, da der erste, große, bewußt wahrgenommene Kontakt mit den modernen Produkten japanischer Zeichentrickindustrie - durch Marketing Strategen eingeläutet – mit actionprallen Science Fiction - oder Horror-Produktionen stattfand: Im Schatten des unerreichten Bestsellers Akira wurde URO zum Verkaufsschlager - ein innovati-

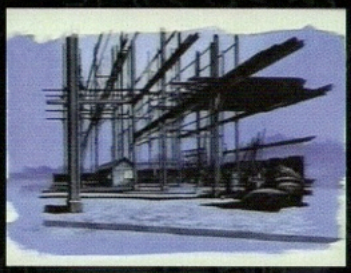
ver Genrefilm, übervoll mit bizarren Ideen und extrem in seiner Perversität und visuellen Ausdruckskraft, aber in seinem Herkunftsland ein reines Nischenprodukt. Keine Unterhaltung für den Massenmarkt und nicht verpflichtet, auf „Guten Geschmack" oder Political Correctness Rücksicht zu nehmen. Als Anime war URO für sein Genre der „Tits & Tentacles"-Schocker ein Meilenstein, der die Gattung der „Erotik Groteske" erst aus der Taufe hob und zugleich auch ihr umfangreichster, eindrucksvollster Vertreter bleiben sollte. Seine megalithische Größe als unfreiwilliger Botschafter japanischer Zeichentrickkunst auf der westlichen Filmbühne verdankt URO vor allem der unterentwickelten europäischen Anime-Landschaft – inmitten von Grasbüscheln erscheint eine knorrige Eiche riesig...

Doch was ist so faszinierend an einem Film, der zwar zu einem Kultfilm seines Genres wurde, aber nur im Westen fälschlicherweise zu den Anime-Klassikern gezählt wird? Der auch vielen deutschen Anhängern Inbegriff für gelungene Anime-Unterhaltung ist. Alles Lüstlinge und abartig Veranlagte? Ist es der Reiz des Tabubruchs und des Außergewöhnlichen, die Grenzen des Herkömmmlichen Überschreitenden? Hat es damit zu tun, daß URO die unglaublichen Gestaltungsmöglichkeiten des modernen Animationsfilms nutzte, um die schmutzig-dunklen Untiefen menschlicher Phantasie in einem Rausch für die Sinne auszuleuchten?

Tits, Tentacles & Terror

Als **Urotsukidoji** 1987 in Japan zunächst als OVA-Trilogie auf den Markt kam, profitierte die Serie vom innerhalb weniger Jahre gewachsenen Facettenreichtum des Porno-Genres im Anime-Bereich. Hideki Takayamas Umsetzung von Toshio Maedas bekanntestem Manga wäre 5 Jahre zuvor noch nicht machbar gewesen. Erst die noch relativ junge OVA – also Produktionen, die eigens für den Videomarkt realisiert wurden – bot eine geeignete Form der Filmpublikation. Maeda behauptete sich in seinen Comic-Werken als Meister des Pornographischen und einer der originellsten Köpfe im Genre der „Tits & Tentacles". Er war einer der ganz wenigen, die Sexploitation und Zeichentalent mit psychologischem Verständnis zu kombinieren wußten. Und es gelang ihm, die Hauptattraktionen seiner Arbeiten über alle Widrigkeiten, wie Budgetengpässe und Schwankungen in den japanischen Zensurbestimmungen, hinweg in die Anime-Umsetzungen zu retten. Doch ihr Schockpotential, widerwärtige Perversionen in unglaublicher Vielfalt und die haarsträubende Menschenverachtung, die seine Stories kennzeichnet, hätten kaum Platz in TV oder Kino gefunden.

Die OVA eröffnete den Erotik-Animes unbegrenzte Möglichkeiten. Am 21. Dezember 1984 begann mit der Veröffentlichung von „Dallos" eine neue Ära: Frühe OVAs wie „Cream Lemon" mit seiner originellen Mixtur aus Erotik, Komik und leisen Elementen des Gothic-Horror, bereiteten den Boden für den breitgefächerten Markt an Erotik-Animes, wie man ihn heute kennt. Innerhalb der ersten Jahre ihres Bestehens machte die OVA Erotik-Animes leichter zugänglich und populärer als je zuvor. Filmemacher und Drehbuchautoren fanden nun ideale Bedingungen vor, um auch ausgefallene Ideen für bestimmte Bereiche der Fan-Szene gezielt umzusetzten. Neue Produktionen konnten sich auf besondere Geschmäcker konzentrieren und mußten auf den breiten Massenmarkt keine Rücksicht nehmen.

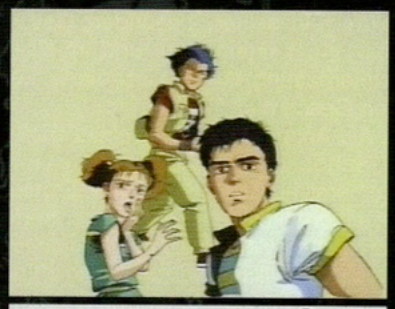


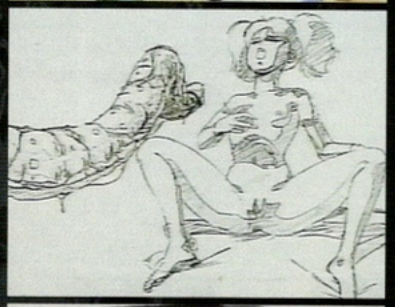
Über eines muß man sich dabei im klaren sein: In Japan wurde der Markt für Erotik-Animes von da an zwar besser bedient, blieb aber stets ein relativ kleines, wenn auch stabiles und zugkräftiges Segment der gesamten Anime-Industrie – auch noch in den späten 90ern. So standen im Jahre '97 den 35 Pornotiteln ein mehrfaches an Videoproduktionen anderer Genres, etwa 50 TV- und 34 Mainstream-Animes gegenüber – ein Großteil davon eigens gemacht für Kinder und Jugendliche. Eindeutige Größenordnungen: Die Verkaufszahlen von ca. 13 000 Exemplaren je Titel im Pornobereich (Durchschnittspreis: 8000 Yen, ca. 150DM), wurden von Serien wie Neon Genesis Evangelion mit 110 000 Kopien (Durchschnittspreis: 6000 Yen, ca. 110 DM) in den Schatten gestellt – zugegebenermaßen ein Bestseller. Doch selbst ausländische Produktionen wie die Toy Story (73 000) oder Disneys Sleeping Beauty (66 000) gingen weit häufiger über die Theke. Bemerkenswert außerdem, daß Pornos in der Gruppe der Animes, die ihren Weg in den Westen fanden, nicht nur weit überrepräsentiert sind. Sie verkaufen sich darüber hinaus im Schnitt auch weitaus besser als in ihrer japanischen Heimat – eine Tatsache, die Journalisten und Kritiker unserer Breiten leider meist übersehen.

Mit der OVA überwand der Porno-Anime thematisch endgültig den engen Bereich der Lolikon und öffnete sich anderen beliebten Genres der Unterhaltung für Erwachsene, etwa dem Action-Film und der Horror-Story. Nachdem Cream Lemon den Erotik-Anime seit 1984 revolutioniert und seither mit seiner Verbindung von Humor, Porno und Horror in zahlreichen Fortsetzungen die Richtung vorgegeben hat, bekam ihr Ableger New Cream Lemon 1987 Konkurrenz von einer Serie, die ihrerseits für Furore sorgen sollte: „Chojin Densetsu **Urotsukidoji**" erschien am 21. Januar und wurde ein Hit.

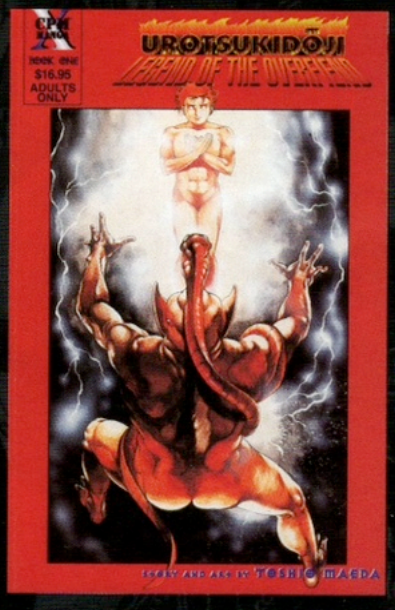
Die Themen waren indes nicht mehr ganz taufrisch. Erotische Gewalt-Phantasien, entrückt in Zeit und/oder Raum, waren längst populär. Schon Go Nagai hatte in seinen Mangas (Violence Jack 1973, Shutendoji 76) Charaktere in eine moderne, zeitgenössische Welt versetzt, die dann von grauenhaften Ereignissen und Schreckenskreaturen aus anderen Dimensionen heimgesucht wurde. Auch in Devilman (OVA 1987) wird die Menschheit von übermächtigen Dämonen aus fremden Welten bedroht. Ein Thema, das immer wieder gerne durchdekliniert wurde: Maeda gestaltete im „Overfiend" die bislang komplexeste Variante und perfektionierte die existierenden Motive. Uro übertraf seine Vorläufer noch um einiges an Hemmungslosigkeit und verstand älteren Ideen eine originelle Story abzugewinnen, die nicht nur mit der Wucht eines modernen Horror-Mythos in die Hirne drang, sondern nach und nach zur epischen Breite einer Saga auswucherte.

Regisseure wie Yoshiaki Kawajiri (Wicked City, Demon City) griffen die Thematik auf, ohne den Verdacht zu erwecken, sie bloß als Hintergrund oder „Erklärung" für Sexploitation-Exzesse verbraten zu wollen. Die berüchtigte Combo Sex & Violence war bereits ein Markenzeichen von Go Nagais Geschichten gewesen. Zur Geburtsstunde des „Overfiend" hatte Nagai sich lange einen Namen als Workaholic, Enfant Terrible und Impulsgeber des Manga verdient. Seine Horrorgeschichten wurzelten in der japanischen Folklore, ohne sich indes mit extremer Gewalt und Brutalsex zu begnügen: Auch dort, wo sie nicht wie in „Kekko Kamen" oder „Hanappe Bazooka" die Hauptrolle spielten, fehlten komödienhafte Elemente und Slapstick selten. Nagai läßt seine stets ein wenig verspielt wirkenden Arbeiten mit einem Augenzwinkern über sich hinaus wachsen. Zudem spielt Menschlichkeit als Motiv eine zentrale Rolle: Liebe und Unschuld sind immer gefährdet und müssen mit allen Mittel – seien sie selbst auch oft moralisch fragwürdig – gegen die Unmenschlichkeit der höllischen Ausgeburten verteidigt werden. Daneben sind Maedas Welten auf verstörende Weise unmoralisch und bar jeder Hoffnung. Im „Overfiend" entsteht die Vision einer trostlosen, inhumanen Wirklichkeit nicht bloß nebenbei - sie wird gezielt aufgebaut als grundlegende Erfahrung menschlichen Lebens. Liebe, Hoffnung und die Erwartung, den Lauf des Schicksals selbst beeinflussen zu können, sind in Maedas Welt die naiven Illusionen an deren Nichtigkeit seine Figuren zerbrechen. Dieser deprimierende Tenor seiner Geschichte wird nur noch gekrönt von sexistischen Gewaltphantasien, wie man sie derart radikal zuvor nicht gesehen hatte.





Unter Hideki Takayamas Regie entstanden insgesamt drei „**Urotsukidoji**"-Serien: Seinen ersten Auftritt hatte der Overfiend als OVA-Dreiteiler. Anscheinend waren die Macher vom Erfolg der Serie selbst etwas überrascht: Die Story der ursprünglichen Folgen ließ zwar viele Fragen offen, war aber eigentlich in sich geschlossen und bot kaum Raum für direkte Fortsetzungen. Zwei weitere Episoden erweiterten daher die Reihe später auf 5 Teile, indem sie eine abgeschlossene Binnengeschichte der Overfiend-Saga bildeten und Ansatzpunkte für Sequels schufen. Einige Storyelemente, die dem Anime im Vergleich zur Originalstory des Manga fehlten, wurden hinzugefügt: Der megalomanische Magier Münchhausen II. kam als wichtige neue Figur hinzu und ab sofort hatte der Chojin auch einen Gegenspieler von gottgleicher Macht – Kyo-O... Takayama schnitt aus der OVA zwei Spielfilme zusammen: „Legend of the Overfiend" umfaßt die Story der Episoden 1-3; aus den neueren Teilen 4 und 5 wurde „Legend of the Demon Womb". Die beiden Movie-Editions der ersten Serie sind hierzulande als **Urotsukidoji** I und II bekannt. Die Verwirrung bei den Fans war mit der Zählung der beiden späteren OVA-Serien komplett: Die zweite Reihe „Chojin Densetsu **Urotsukidoji** Mirai Hen" (übersetzt: Legend of the Overfiend: The Wandering Child Future Chapter) erschien 1993 in 4 Teilen und kursiert im Westen als „**Urotsukidoji** III: Return of the Overfiend". Die dritte Serie „Chojin Densetsu **Urotsukidoji** Inferno Road" (wörtlich: L.o.t.O.: The wandering Child Inferno Road) kennt man als „**Urotsukidoji** IV: Inferno Road". Sie stammt von 1995 und umfaßt 3 Episoden.

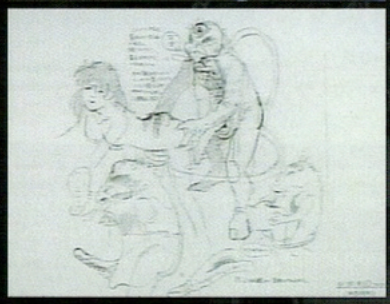


Kleiner EXKURS: Urotsukidoji und Akira - Anime im Westen und die Rolle des Videovertriebs

Daß die Serie bis 1995 zum Zyklus von fast 10 Stunden Dauer wuchs, ist sicher auch dem Publikum im Westen zu verdanken. Obgleich schon in Japan ein Erfolg, schlug der Titel dort lange nicht so heftig ein wie später in den USA (1993) und Großbritannien (92). Dort spielte **Urotsukidoji** eine verhängnisvolle Rolle für die Rezeption von Animes im Westen - nicht nur der Porno-Streifen, sondern japanischer Animationsfilme überhaupt.

Urotsukidoji profitierte nicht nur in Japan von der Situation auf dem Anime-Markt, wo der boomende Absatz von Heimvideos und Zensurbeschränkungen ein günstiges Klima für seine animierten Exzesse bot. Auch im Westen (allen voran UK) tat sich ein vielversprechender Markt für Animes auf: Otomos „Akira" hatte sich dort zum Bestseller gemausert – die Videobetreiber priesen den Anime als potentielle Goldgrube und hielten nach möglichen Spitzentiteln Ausschau. Allerdings unterschied sich der Videomarkt in Europa und speziell Großbritannien, von wo aus Manga Entertainment seinen Marketingfeldzug startete, in den 90ern von der Situation in Japan. Die Anime-Industrie hat sich im Land der Aufgehenden Sonne ein mehrgleisiges Vertriebssystem erhalten, welches die Vorzüge des Videoverleihs mit dem Direktverkauf an Kunden kombiniert: Viele Animes kommen, egal ob sie von großen Werbefeldzügen angekündigt waren bzw. bereits in TV/Kino ihre Zuschauer gefunden oder nicht, zunächst als Verleihvideos heraus. Die Videoverleiher machen dadurch ein gutes Geschäft und die Kunden können sich auch weniger bekannte Werke relativ preisgünstig ansehen. Erst einige Monate später werden die Titel dann auch auf Laserdisc für Anime-Kenner und –sammler angeboten. Resultat: Wer seinen Lieblingsfilm, den er aus TV oder Verleihvideo kennenlernen konnte, unbedingt zu Hause haben will, der kann ihn für gutes Geld erwerben. Gleichzeitig besteht für jeden die Möglichkeit, seiner Neugierde im facettenreichen Angebot der Verleih-Shops freien Lauf zu lassen – ohne sich gleich dumm und dämlich zahlen zu müssen. In Europa hingegen trat der Direktvertrieb in den 90er Jahren in einen Verdrängungswettbewerb mit dem System des Videoverleihs der 80er – mit dramatischen Folgen für die Vielfalt des angebotenen Materials. Wo das Leihvideo als ideales ‚Vorschau,-Medium an Bedeutung verlor, wurden TV-Ausstrahlung und Kinoveröffentlichung wichtiger, um eine Produktion publik zu machen. Trash-Produktionen und ausschließlich für Video gemachte Filme wurden im Direktvertrieb uninteressant gegenüber den Streifen, die der Kunde bereits aus dem Kino kannte. Es sei denn, sie konnten auf andere Weise auf sich aufmerksam machen – darin bestand das Problem für westliche Videoanbieter, die Animes auf dem Massenmarkt vertreiben wollten. Anvisiert waren eben nicht in erster Linie die vergleichsweise wenigen Anime-Fans mit ihren LD-Playern und Multinorm-Videogeräten. Anime-Kenner, die als einzige etwas mit japanischen Regisseur- und Seriennamen wie Hideaki Anno oder Gundam hätten anfangen können. Den Massenkunden, der von Japanimation keine Ahnung hatte und höchstens „Akira" kannte,

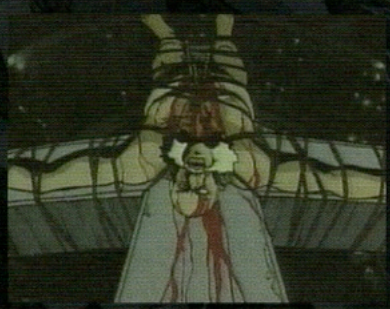
mußte man mit bekannten Filmkategorien und –genres überzeugen: Science Fiction, Action und Porno ziehen immer.
„Anime wird mit Sex und Gewalt gleich gesetzt; Sex und Gewalt verkaufen sich gut."
Akira, Fist of the North Star und Overfiend waren die Titel mit dem größten Einfluß auf die Entstehung des heutigen Anime-Geschäfts im Westen (bes. UK) und haben es zugleich stark beschädigt. Im öffentlichen Bewußtsein - außerhalb informierter Zirkel von Anime-Fans – wurde „Anime" fortan mit Akira und Overfiend identifiziert. Für Journalisten war Overfiend immer für leichte Zeilen gut – sämtliche Animes, nicht bloß Erotica aller Ausprägung, wurden damit in Verbindung gebracht.
Und ist der Ruf erst mal ruiniert... Das Mißverständnis war komplett, der japanische Zeichentrickfilm – fälschlich als „Manga" bezeichnet – wurde gleichgesetzt mit Sex und Gewalt. Das ging soweit, daß selbst Jahre nach dem empörten Rauschen im Blätterwald, die Diskussion um verschärfte Zensurbestimmungen und Jugendschutz in den Unterhaltungsmedien die Ankündigung von Miyazakis „Prinzessin Mononoke" und Pokémon begleitet war von Beteuerungen: Dies sei kein Anime im eigentlichen Sinne, weil es sich hier um einen Zeichentrickfilm mit interessanter Story im Mittelpunkt handle, nicht bestimmt von Effekten oder Darstellungen von Sex und Gewalt.
Indem man ein Werk wie den Overfiend aus seinem kulturellen und Genre-Kontext gerissen hatte und damit heftige Reaktionen, Mißverständnisse und gute Verkaufszahlen erreicht hatte, war die ausländische Anime-Industrie auch angeregt, mehr desgleichen nachzuschieben. Ohne Rücksicht darauf, ob die Machwerke in irgendeiner Form repräsentativ für den Anime als solchen waren.
Japaner und Anime-Kenner wissen um den Facettenreichtum der Themen und der Vielfalt von Zielgruppen, Qualität und unterschiedlichsten Ansprüchen des Massenmediums Anime. Jedoch haben Blockbuster wie Akira – mit ihrem gewaltigen Budget und technischer Raffinesse – oder in ihren Exzessen außergewöhnliche Produtionen wie Overfiend auf Seiten potentieller Käufer außerhalb Japans falsche Erwartungen und Einschätzungen geschürt.
In England führte die „Hexenjagd" zu absurden Situationen. Während auf dem Kontinent ein breiteres Spektrum an Anime-Genres existierte und viele Releases aus Amerika übernommen wurden, die bereits den Übersetzungsfleischwolf passiert hatten, mußten britische Distributoren ihre per Vorauswahl gesiebten Titel in bisweilen zur Unkenntlichkeit verstümmelter Form unters Volk schmeißen. Dank der Zensurbestimmungen der besonders pingeligen BBFC kamen z.B. in **UROTSUKIDŌJI** einige für das Verständnis der ohnehin schon konfusen Handlung wichtige Sequenzen unters Messer. Mit dem Effekt, daß die Story neben Brutalgewalt und Sexorgien nun erst recht wie Makulatur wirken mußte. Ein typischer Fall von Verschlimmbesserung....
Im Westen etwas völlig Neues...
So waren Mißverständnissen Tür und Tor geöffnet, die Reaktionen des Publikums förderten Peinliches zu Tage: Wie wenig von japanischer Kultur bekannt war und wie schnell man bereit war, auf Hörensagen zu vertrauen und den Japanern das Schlimmste zuzutrauen. Für besorgte Zeitgenossen und Verkünder des Untergangs des Abendlandes bot sich Uro als ideale Zielscheibe an. Von japanischer Kultur und Lebensart war wenig bekannt und der winzige Teil von Nippons Popkultur, der den Weg in den Westen fand, konnte kaum angemessen bewertet werden. Für qualifizierte und untendenziöse Kritiken fehlte das Hintergrundwissen über die terra incognita Japan am anderen Ende der Welt. Gelehrte Japanologen hielten sich aus der Debatte heraus - konzentrierte sich ihre Forschertätigkeit doch auf andere Bereiche japanischer Geschichte und zeitgenössischen Lebens. Dabei hätten ihre informierten Stimmen einige grundlegende Fehleinschätzungen bereits im Ansatz korrigieren können...

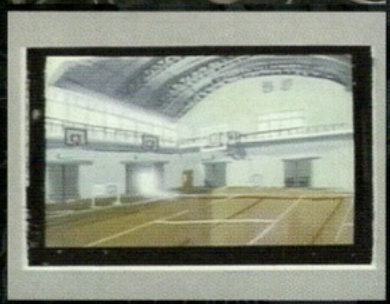


„Ich weiß, daß er die Leute berührt, weil ich weiß, daß er mich betroffen macht. Doch der Overfiend verwandelt mich nicht in einen Vergewaltiger, er deprimiert mich bloß." – so die Erfahrung eines Mannes, der es wissen muß: Jonathan Clements, als Buchautor, Ghostwriter und Filmübersetzer ein Experte im Anime-Geschäft, war mit der englischen Übersetzung von **UROTSUKIDŌJI** III und IV betraut. Während er Teil III.3 übersetzte war Clements, wie er eingesteht, tagelang ein nervöses Wrack. Kein Wunder – er hatte ihn sich auch 17 (!) mal ansehen müssen, und zwar in der ungeschnittenen Fassung...

Mehr als Porno, mehr als Horror...

Porno oder nicht Porno? Für echte Fans von **UROTSUKIDŌJI** oft der springende Punkt. Ohne Zweifel ist die Serie schamlos in der Darstellung extremer Auswüchse von Sex und Gewalt und erscheint nicht selten wie ein Produkt kreativer Geisteskranker und Perverser für zahlungskräftige Gleichgesinnte im Lande. Allerdings ist URO nicht nur auf diesem Gebiet „gut": Auf der Grundlage von Maedas Original schuf Takayama mit verschiedenen Drehbuchautoren nicht nur eine neue Melange aus Porno und Horror, sondern goß beides mit Fantasy und Okkultismus zu einer abgefahrenen Erotik-Groteske mit allen Ingredenzien für eine wahnwitzige Geisterbahnfahrt auf. Auf ihren Höhepunkten – und das sind eben NICHT die diversen Pornopassagen – setzt die verzwickte, treibende Story visuelles Amphetamin frei: mit Tempo, wahnwitzigen Action-Sequenzen, Apokalypse-Landschaften von schauriger Schönheit, einem exzellenten Soundtrack und einigen wirklich grandiosen Szenen voller Tragik. Der Unterschied wird deutlich im Vergleich zu anderen Werken des „Tits & Tentacles"-Genres – etwa Kazuma Muraki & Suzunari Jobans „Angel of Darkness" (94/95) – und den weniger bedeutenden Adaptionen von Maeda-Mangas: „Adventure Kid" („Yôjû Sensen Adventure Kid", in UK: „Adventure Duo", Yoshitaka Fujimoto, OVA, 3 Teile, 92/93), „Demon Beast Invasion" („Yôjû Kyoshitsu", Jun Fukuda u.a., OVA, 6 Teile, 90-94), „La Blue Girl" („Inju Kakuen La Blue Girl", Kan Fukumoto u.a., OVA, 6 Teile, 92-94) und „Lady Blue" (La Blue Girl EX, Kan Fukumoto, OVA, 4 Teile, 96/97). Auch hier geht es heftig zur Sache in allen grellen Farben der Effekt-Palette, seien es ausgiebige Nacktszenen, unverhülltes Sextreiben, Sado/Maso oder Brutalstgewalt, daß die Fleischfetzen fliegen.





Über solchen Werken steht **Urotsukidoji** nicht allein durch seine epischen Ausmaße und größeren Kassenerfolg: Alle (bis auf „Lady Blue") lassen sich darüber hinaus eindeutig als Porno klassifizieren. Endziel Erektion: Die hanebüchenen bis schwachsinnigen Storylines spielen dort nur eine marginale Rolle als Kitt, der die Porno-Sequenzen notdürftig verbindet. In **Urotsukidoji** behält die Handlung die Oberhand und bildet nicht nur den dürren Faden, an dem die Pornosequenzen wie Perlen aufgereiht sind. Genau das macht den zwiespältigen Charakter der Serie aus: Der Mainstream-Zuschauer wird abgeschreckt und schockiert; wer bizarre Fantasy sehen will, wird die minutenlangen Vergewaltigungen mit ihrer minutiösen Bilddramaturgie nach einer Weile als ermüdende Längen empfinden – und der Porno-Fan müßte zwischen den einzelnen Akten auch mal den Kopf einschalten...

Von „Ars Erotica" allerdings keine Spur: **Urotsukidoji** hat andererseits wenig gemein mit Erotik im eigentlichen Sinne – nicht bloß verstanden als harmlosere Vorstufe zur Pornographie. Erotik umfaßt als sinnliche Dimension des Sex Körper UND Geist und geht somit weit hinaus über eine bloß „triebhafte Leibesertüchtigung". Sie baut Spannung auf in einem mehr oder minder raffinierten Spiel mit der Erwartung, dem Wunsch und der ersehnten Erfüllung sexueller Phantasien.

Trotzdem war die pornographische Ausrichtung schon in der ersten Serie und auch in den europäischen, meist stark beschnittenen Editionen (die deutsche Fassung ist uncut!) noch überdeutlich. Allerdings legten die späteren beiden Serien in dieser Hinsicht noch einiges zu. Spätestens Teil III läßt sich dann als Paradebeispiel für die spezielle Bildsprache und Techniken eines Porno-Anime heranziehen. Was westlichen Zuschauern so faszinierend exotisch vorkommen und die Kritiker unter ihnen nur stärker abstoßen mußte als es die bloße Darstellung eines Geschlechtsakts, waren die Auswüchse der ganzen Tricks und Kniffe, mit denen die Macher seit jeher die gesetzlichen Beschränkungen in Japan umgingen. Auch in Japan sind Pornos hoch spezialisierte „Gebrauchsfilme", ausgefeilt in ihren Darstellungen, um ihren Zweck perfekt erfüllen und gleichzeitig den Auflagen entsprechen zu können. Was sich japanische Pornographen da haben einfallen lassen – und was für einen Japaner als reines „Handwerkszeug", als Chiffre erkannt und kaum noch als außergewöhnlich wahrgenommen wird – wuchs zu einer Art „kulturellem Code animierter Pornographie" wirkt dann auf westliche Augen oft perverser als alles, was eigentlich gezeigt werden sollte, aber nicht konnte oder durfte. Das Medium Zeichentrickfilm bietet auch dafür exzellente Möglichkeiten: Es lassen sich die ausgefallensten Ideen auf im Vergleich zum Realfilm kostengünstige Weise verwirklichen und – darauf kommt es an – die verschiedensten Verfremdungseffekte einbauen: Der Anime ist per se schon weniger realitätsgetreu als ein Realfilm und sieht von vornherein „künstlich" aus. Wo weder der Geschlechtsakt noch die Genitalien selbst realistisch abgebildet werden dürfen, bietet sich der Anime als eine erste Stufe der Entfremdung an. Je mehr verfremdet und unwirklicher, desto besser: „unmögliche" Kameraperspektiven aus dem Körperinneren erlauben endoskopische Aufnahmen der Penetration gewisser Körperöffnungen und bedienen voyeuristische Vorlieben; Pornographen verlegen das Geschehen auch gerne in fremde, phantastische Welten setzen Dämonen und sonstige Monstren als überirdische Sexunholde ein; Die weibliche Vagina wird meist skizzenhaft und abgedunkelt/vertuscht gezeichnet und Dildos dürfen in allen denkbaren Formen mitspielen, seien sie auch noch so detailliert wie ein Penis gezeichnet – sie sind ja per Definition keine wirklicher Penis, sondern nur Nachahmung. Darum ist es nicht verboten zu zeigen, wie die Damen mit den Fingern, dem Lauf einer Maschinenpistole (URO III) oder dem berüchtigtsten Dildo des japanischen Film penetriert werden: dem Tentakel. Als Multifunktions-Dildo vertritt er das männliche Glied und dient darüber hinaus als optischer Trick. Der sexuelle Akt konnte nun frontal in allen Einzelheiten beobachtet werden, ohne einen störenden Körper im Bild. Mit Tentakeln kann man Bondage und Sado/Maso-Szenarien darstellen und freilich auch beliebig viele davon ihre weiblichen Opfer gleichzeitig heimsuchen lassen. Größe und Anzahl sind in einer solchen Phallus-Orgie keine Grenzen gesetzt...

Sexmagick...

Was Uro erst recht bahnbrechend in seiner darstellerischen Hemmungslosigkeit und Schockwirkung macht, ist die völlige Verschmelzung von Sex & Gewalt. Im Verlauf der Serie sind beide kaum noch voneinander zu unterscheiden, sondern erscheinen als zwei Seiten ein und derselben Medaille. Liebe und Zärtlichkeit werden als naive Träume verworfen und einer Welt rücksichtsloser Lust und ungebremster Triebentfaltung gegenübergestellt.

Die Akteure haben etwas Animalisches bis Bestialisches, sie agieren oft programmartig, ohne Werte, Empfindung, Verstand und Seele. Maedas Horror-Mythos treibt den sexuellen Fokus vieler alter Menschheitsmythen auf die Spitze: Blut und Sperma sind in Uro die Elixiere des Lebens, der Jugend und übermenschlicher Kraft, Sex setzt unglaubliche Energien frei. Der Orgasmus führt zur Metamorphose, die Geschlechtsreife leitet eine (laut Maedas Lesart unheilvolle) Verwandlung zum Erwachsenen ein – sie verleiht Macht und Einfluß. Sex deckt alles ab, von purer Lustbefriedigung über Rage bis zur puren Gewalt. Der Phallus und seine omnipotenten Tentakel-Genossen fungieren als Sexorgan, Fessel und Waffe:

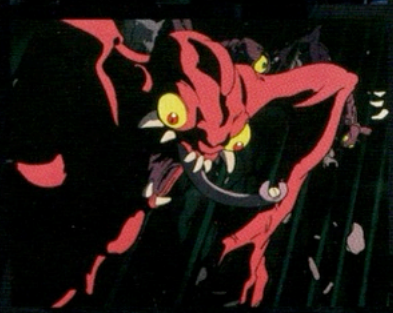
- Münchhausen II. gewinnt als halbverwester Leichnam durch Sex seine ursprüngliche Gestalt wieder, ohne Narben, Wunden und Cyberprothesen.
- Die Vergewaltigungsmaschine setzt für magische Sexrituale (zum Öffnen von Dimensionstoren etc.) Ströme von Körperflüssigkeit aus ihren weiblichen Opfern frei und läßt sie auf dem Höhepunkt als ausgedörrte Mumien zurück.

Der bei einem Unfall getötete Nagumo revitalisiert sich, indem er eine Krankenschwester vergewaltigt. Später versetzt ihn der Geschlechtsakt mit Akemi – von beiden gewollt und genossen – in sexuelle Raserei und leitet seine Verwandlung zum Monstrum ein. Nagumo, der Weltenzerstörer, setzt eine Vernichtungskraft frei, wie sie sonst nur von einer Nuklearexplosion erreicht wird. Seine Tentakel setzt er als Zertrümmerungswerkzeuge und Strahlenkanonen ein.

....weniger als ein guter Film, oder: Dauererektion ist krankhaft...

Sigmund, der alte Österreicher, hätte daran bestimmt seine helle Freud gehabt: Die gezeichneten Alptraumvisionen von Toshio Maeda hätten dem Begründer der Psychoanalyse sicher prima Stoff für seine Untersuchungen gegeben. Eine überbordende, aber unterdrückte Libido, die sich in den Bildern

hypersexueller Dämonen und ihren Vergewaltigungsritualen entlädt/kompensiert? Sex und Gewalt als zentrale Motive in einer phantastischen Horror-Achterbahnfahrt, in der die zahlreichen Varianten von Monstren wie bildlich gebannte/sublimierte Personifizierungen eines enthemmten, rücksichtslosen, entfesselten Sexualverhaltens wirken – „Don Juan" (Donjuanismus) in Dämonengestalt? Betrachtet mit den Augen eines Psychologen, wird man **Urotsukidoji** nicht nur als Orgie für die Sinne, sondern anders als die vielen Fans und sogar Kritiker auch als bodenlose Fundgrube für Deutungen zu schätzen wissen. (Nicht zuletzt, weil Maeda/Takayama solche psychologischen Themen dort eingebaut haben. Caesars Tochterkomplex/Psychose, die Furcht, erwachsen zu werden etc.) Metaphorische Alptraumbilder, unrealistisch, abstrus, unwirklich – entstanden in einem kranken Hirn? Oder aufgezeichnet und entäußert von einem Hirn, das sich von ihnen freimachen wollte? Eine Vulgär-Therapie gar für Zeitgenossen, die ihre sexuellen Traumphantasien vom Film erfüllt sehen können? Wie oft vermutet: WEIL im Zeichentrickfilm die glubschäugigen Frauen vergewaltigt werden, sind die echten Frauen auf der Straße sicher...



URO kommt mit den Dimensionen und mit der absoluten Weltsicht eines echten Mythos daher. Es geht um die ganze Welt, um gottgleiche Wesen, um einen epischen Kampf zwischen Gut & Böse. Doch es ist ein trostloser, nihilistischer Mythos, eine Geschichte ohne Herz und Hoffnung. Uro tut uns nicht einmal den Gefallen einer nachvollziehbaren Geschichte, der Story fehlt jeder Charme, eine Richtung, in der man dem „Helden" folgen könnte. Doch die Hauptpersonen werden genauso ständig an der Nase herumgeführt und erliegen Täuschungen und laufen in Sackgassen, wie der Zuschauer mit ihnen. Uro gibt uns keine Illusion, die uns die Kompliziertheit unserer eigenen Welt für kurze Zeit vergessen lassen könnte. Die Serie potenziert menschliche Unsicherheit gegenüber einer erschreckenden und unübersichtlichen Welt, in einer Kunstwirklichkeit, in der zwar auf magische Weise alles miteinander zusammenhängt und verknüpft ist (dies

sagt der Chojin an einer Stelle Amano), aber der Einzelne null Chance hat, den Lauf der Dinge recht zu begreifen. Immer läuft alles anders als erwartet, fehlen entscheidende Mosaiksteine im Gesamtbild, von den Zielen und Machtplänen ganz zu schweigen. Stets stellen sich die Aktionen und Hoffnungen der Personen als vergeblich heraus. Sie können zappeln und sich abmühen, sie können gut oder böse handeln – der Lauf der Dinge ist vorgegeben. Alles, was geschieht und alles, was sie tun, läuft nach feststehendem Muster ab – nur kennt dies keiner. Und der Gott –der Overfiend – schert sich herzlich wenig um die Lebewesen.

Die Serie geizt nicht mit Größe, mit Grandiosem und leichtfertigem Mut zum Monumentalen – auch wenn die Größe meistens eine schmutzige ist, vor Blut und sonstigen Körpersäften nur so trieft. Uro surft mit Würde und Ehrlichkeit haarscharf an allen Klischees vorbei und durchmißt die Sphären des Abartigen, setzt das Unwirkliche, Undenkbare in Bilder. Sämtliche Epigonen des „Tits & Tentacles"-Films sehen dagegen kläglich aus.

In Maedas Beitrag zum modernen Horrorfilm wird das Grauen global und absolut. Die vollendete Apokalypse ist ein Chaos aus Krieg und Gewalt, zügelloser Triebentfaltung, tiefer Sinn- und Hoffnungslosigkeit. Liebe ist eine Illusion, Erlösung von den Qualen gibt nur der Tod. Nichts Gutes, das zu verteidigen sich lohnt, nichts Böses, was eindeutig erkannt und bekämpft werden könnte. Ein Kosmos des Horrors ohne Ausweg. Hier schleichen keine Zombies mehr durch düstere Gänge, hier kann der Schrecken nicht mehr besiegt werden, weil er allumfassend ist. Hier wird der Held nicht einmal mit Blessuren, seelischen Wunden oder sogar für den Rest des Lebens gewandelt wie in Clive Barkers Schreckensvisionen hervorgehen. Für eine Horrorstory nicht übel - gut allerdings auch nicht: Herausgekommen sind bei der Meada-Umsetzung von Hideaki Takayama (Dir.) und Noboru Aikawa (Screenpl.) Filme, deren Story nicht hungrig macht nach Fortsetzung, die sich selbst genügen, doch nicht in sich geschlossen sind, weil sie keinen Spannungsbogen aufbauen (abgesehen von den ständigen Fragen, wer nun wer sei, worum es gehe, in welche Richtung es sich entwickelt etc.). Überraschungen wirken nur dann, wenn zumindest das meiste überschaubar und nachvollziehbar ist, ein ständiges Hin und Her macht die Story madig und den Zuschauer müde. Es könnte mit der Story ewig so weitergehen und genauso gut jederzeit enden – man wartet nur darauf das eine entscheidende Ereignis. Und das wirkt sich dann nur so aus, daß alles von vorne beginnt. Eine Sammlung von lauter Fragmenten, Anfängen, Fortsetzungen, winzigen Episödchen und Brüchen, ein Konglomerat von Kurzgeschichten mit grober Richtungsvorgabe, ständig kommt willkürlich, wahllos Neues dazu, alles dreht sich im Kreis. Wenn es da Struktur und Richtung gibt, dann sind sie nur aus der Distanz grob zu erkennen, ansonsten nur bunte, chaotische Screenplay-Patchwork - Kürzungs-Editionen und eifrige Verstümmelungsaktionen haben den Trend noch verstärkt – und endgültig über die Grenze des Erträglichen getrieben.

Zuviel Story (Stories) kommt keiner (definierbaren) Story gleich, die Geschichten und Versatzstücke verdichten sich zu weißem Rauschen, einem wimmelnden Durcheinander.

Sind Uro-Fans pervers...?

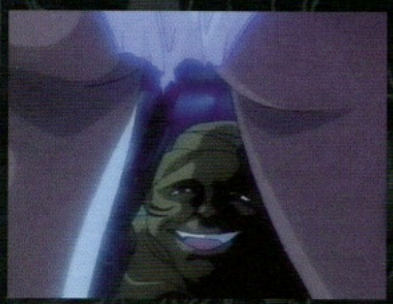
Im Internet brachte es der laut seiner eigenen Einschätzung „wahrscheinlich größte Fan" auf den Punkt: **Urotsukidoji** sei das, was man daraus macht! Wer ihn nicht ausstehen kann, hat also selber Schuld daran... Und so kann jemand, der von den Serien einfach hingerissen ist, aber eben kein sexgeiler Perverser oder Freund von extremen Gewaltdarstellungen, zu gutgemeinten und differenzierten, aber eben doch hanebüchenen Einschätzungen kommen: Was nützt es zuzugeben, daß **Urotsukidoji** voller Gewalt, sexuell expliziter Darstellungen sei und zuweilen den Bogen des Erträglichen überspanne, aber doch nicht hentai genannt werden könne? – weil die Story eben nicht so simpel und rein pornographisch zentriert sei wie in New Angel oder La Blue Girl, weil sie viel komplexer sei? Und was ist hier der Zweck und was das Mittel: Genauso leicht, wie sich die Exzesse von Brutalsex und Gewalt zwischen den Akteuren mit dem apokalyptischen Szenario erklären lassen (Anarchie, Chaos, Dämonen die sich per se unmenschlich verhalten..), läßt sich von der anderen Seite argumentieren: wer Perversitäten jenseits des real Möglichen zeigen und irgendwie plausibel machen will, erschafft dafür am besten eine passende Szenerie und verlagert das Geschehen ins Phantastische. Damit läßt sich außerdem eine tatsächlich gefährliche Klippe umschiffen.

Denn wie sehr man die hemmungslosen Effektdarstellungen eines **Urotsukidoji** auch persönlich ablehnen und als billige, unästhetische Schaumschlägerei verdammen mag – sie sind vollkommen übertrieben, spielen sich vor einem eben absolut phantastischen Hintergrund ab. Man kann sie kaum als Empfehlungen zum Handeln und zur Konfliktbewältigung („nicht fragen – draufhauen!") übernehmen. Ebenso lassen sich die überzeichneten Charaktere kaum verstehen als Sympathieträger oder Identifikationsfiguren. Es sind keine Helden.

Der Körper ist nur die Hülle der Seele.

Ansehen oder nicht?

Keine Frage! Allem Für und Wider zum Trotz sollte man diesen umstrittenen Meilenstein der Anime-Geschichte, wenn schon nicht begeistert genossen, so doch zumindest selber in Augenschein genommen haben. Gerüchte und Vorbehalte gibt es schon genug. Wer ihn danach immer noch (oder erst recht) verabscheut – bitte sehr... Langweilen dürfte sich der geneigte Zuschauer immerhin wohl kaum – zumindest nicht bis etwa zur Mitte der 3. Serie: Spätestens in der Schlacht um Caesars Palast beginnt sich die Story in unendlichen Duellen, Action-Feuerwerken, Subplots und diversen Sackgassen zu verrennen – und zu verschleißen. Das Getümmel wird einem zu viel, die Handlung allzu konfus und der visuelle Orgasmus läßt sich nicht über Stunden ausdehnen, ohne als extremer Dauerreiz schließlich langweilig zu werden. Uro zelebriert am Ende nur noch rasenden Stillstand und man wird das Gefühl nicht los, daß aus dem Potential der Story doch hätte Besseres gemacht werden können – die Drehbuchschreiber hätten ihre Stories pointierter und raffinierter erzählen können, hätte man sich nicht patrout das Ende für weitere Fortsetzungen offenlassen wollen, und auch viele Übersetzungen sind lieblos gemacht.



Ob man den eigentlichen Abschluß der Legende vom Overfiend für gelungen hält, ist sicher Geschmackssache: Ich halte ihn zumindest für treffend und konsequent. Ein deprimierenderes Ende hätte man sich kaum „wünschen" können und für Hauptfigur Amanoyaku ist der Ausgang (?) seiner Abenteuer sicher schlimmmer als der Tod... Im großen Ganzen hätten sich die Macher die 4.Serie, diesen halbherzigen Aufguß aus scheinbar wahllos zusammen geflickten Ideen und Story-Versatzstücken, aber sparen können. Daher die Empfehlung:

- Uro I & II (1.Serie) – anschauen, und sei es nur, um mitreden zu können.
- Uro III – lohnenswert für jeden (neu gewonnenen) Fan
- Uro IV – (abgesehen vom Finale) für Perfektionisten und Unverbesserliche
- Uro V - danach haben selbst die Unverbesserlichen genug...

Letztere werden wohl auch in Zukunft vergeblich auf eine weitere Fortsetzung ihrer Unendlichen Horror-Geschichte warten – dabei sollten sie eigentlich hoffen, daß der Chojin-Mythos nicht in neuen Auswalzungen letztlich der Langeweile preisgegeben wird. Ein kleiner Trost für alle: In spätestens 3000 Jahren können wir Uro I ja eh wieder als „neuen" Anime bewundern, dann, wenn der Chojin den Zyklus von neuem beginnen läßt. So mancher wird da sicher gerne auf die Unsterblichkeitspille verzichten wollen...

Vergewaltigung ist geil?!?

In wohl keinem anderen Adult-Anime wird so viel und fleißig vergewaltigt wie in Urotsukidoji. Dies bedeutet aber keineswegs, daß die Schöpfer, unsere Artikelschreiber oder Fans der Filme reale Vergewaltigungen praktizieren oder tolerieren würden. Einschlägige Untersuchungen (Kinsey & Co.) belegen, daß Vergewaltigung die sexuelle Fantasie Nr. 1 nicht notwendigerweise nur von Männern ist, und in keinem Fall den Wunsch nach aktiver oder passiver Vergewaltigung im realen Leben verkörpert. Vor allem in japanischen Adult-Animes sieht der übliche Ablauf dieser Fantasie meist so aus, daß die Frau a) erst nicht will (z.B. aus persönlichen Hemmungen oder gesellschaftlichen Konventionen heraus) b) dann vom Mann dazu gezwungen wird (was sie von der Verantwortung für ihr Tun entbindet) und c) schlußendlich sichtbaren Spaß und Befriedigung darin findet (da sie „frei" ist, den Sex zu genießen - das ist symbolisch, Leute, don´t try this at home!!!). Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß es sich hier um Fantasien handelt, die in Zeichentrickfilmen umgesetzt wurden und nichts mit der Realität zu tun haben!

Die Welt des OVERFIEND: Charaktere und Begriffe

AMANO (I - IV)

Vollständiger Name: Amanojaku, als Amano bekannt: unter dem Namen Hajime Amano hielt er sich auf der Erde auf. Aus dem Reich der Menschbestien entsandt, um den Chojin aus der Legende zu finden. Bruder von **Megumi** und Liebhaber von **Mimi** (Tochter des Herrschers über das Reich der Menschbestien). Der **Urotsuki Doji**, ein „involvierter Beobachter", hält sich oft abseits, ein „Schutzengel" der „Helden" und eher ein Hexer, zuständig für´s Grobe. Ein Stehaufmännchen mit enormen Nehmerqualitäten.

Der Abgesandte der **Jyujinkai** in der Welt der Menschen. 300 Jahre hat er bereits gesucht und gewartet. Abgesehen von **Ma-O** und dem **Chojin** ist er sicher das mächtigste Wesen auf Erden. Seinem coolen, arroganten Auftreten und brutalen Charakterzügen zum Trotz ist er ein Idealist und glaubt fest an eine friedliche Welt, ein Utopia aus allen drei Welten, geschaffen durch den Overfiend. Erst allmählich wird seine Hoffnung in die Mission des **Chojin** erschüttert und er schlägt sich später auf die Seite **Kyo-O**s. Die seltsamen Striemen, Male oder Barthaare auf seinen Wangen zieren **Amano** nur in der OVA und auch das nicht von Anfang an – sie lassen ihn wie einen Katzenmenschen aussehen. Sein Name spiegelt seinen Charakter wider: „Amanojaku" ist die japanische Bezeichnung für einen Teufel unter den Schutzgöttern eines Tempels. Der Begriff wird auch gebraucht für eine Person, die sich absichtlich widerspenstisch verhält, sich pervers oder „widernatürlich" benimmt, gegen den Strom schwimmt. Jemand, der seine Überzeugungen gegen stärksten Widerstand durchzusetzen bereit ist, willensstark und hart an der Grenze zur Verbohrtheit. Laut Steven Smet können die Schriftzeichen seines Namens auch als „Ten-Jyaki" gelesen werden: „Himmelsteufel".

AKEMI (I - III)

Schulmädchen mit der Bestimmung, den Overfiend zur Welt zu bringen. Von Miss **Togami** attackiert, begehrt von **Nikki** und von **Nagumo** geschwängert. Gerät eher versehentlich in die Geschehnisse um die Suche/Jagd nach **Chojin**, hat hernach ihr normales Leben verwirkt: Ihre Existenz ist schließlich bloß noch dem höheren Zweck unterworfen, das Überwesen zu gebären. Sie wurde nach dem **Togami**-Vorfall **Nagumo**s Freundin, nachdem er ihr zur Hilfe geeilt war und sie offenbar gerettet hatte (in Wahrheit hat **Amano** den weiblichen Dämon besiegt). Von **Nikki**s dämonischer Verwandlung ist sie erschüttert, sie hatte stets ein gutes Verhältnis zu ihm, obgleich sie nie in ihn verliebt war, was er sich so verzweifelt wünschte. Jetzt fürchtet sie sich vor ihm, will aber trotzdem nicht, daß ihm etwas zustößt. Der Kampf zwischen der Kreatur, in die sich **Nikki** verwandelt hat, und dem mutierten Nagumo mit seinen Chojin-Kräften läßt sie schier verzweifeln – die

beiden Menschen, die ihr am nächsten stehen, schlachten sich gegenseitig ab. Obwohl sich **Nagumo** vor seinem Alter Ego fürchtet und sich für ein Monstrum hält und sich am liebsten vor allen Menschen verbergen möchte, hält sie weiter zu ihm. Den letzten Schritt zu ihrem späteren Schicksal tut sie also aus eigener Überzeugung bzw. tiefer Liebe. Sie läßt es daher auch über sich ergehen, als **Nagumo** sich während ihrer ersten gemeinsamen Nacht beim Geschlechtsverkehr vollends in einen Dämon verwandelt. Die engl. Movie-Fassung, ohnehin ein Zusammenschnitt und vor ihrer Veröffentlichung noch ihrer härtesten Szenen beraubt, läßt **AKEMI** als naives, geängstigtes Mädchen erscheinen, eine eher passive Rolle als Liebchen. Im Original und vor allem in Maedas Manga ist sie es, die **Nagumo** die Kraft gibt, seine „historische" Aufgabe zu akzeptieren und ihn auf seinen Weg zurückführt, als Zweifel und Ängste ihn lähmen. Sie fügt sich in ihr Schicksal, ist bereit ihr Leben zum Wohl der Menschheit aufzugeben und wird schließlich zur Märtyrerin. Die Menschen verehren sie später als „Mutter Gottes". Die Parallele zur Christlichen Offenbarung wird spätestens hier unübersehbar: **Akemi** in einer pervertierten Rolle der Mutter Christi, Maria. Im engl. Movie spielt sich alles etwas anders ab: Nachdem sich der fötale **Chojin** aus ihrem Schoß heraus gegenüber **Amano** voller Arroganz und unverhohlener Selbstgewissheit über seine hehre, aber grausame Mission ausgelassen hat, versucht neben **Amano** auch **Akemi** an **Nagumos** Menschlichkeit zu appellieren: In einer bewegenden Szene bittet sie ihn, sie zum Wohle der Menschheit zu töten – und damit ihre Leibesfrucht, den **Chojin**, solange man ihn überhaupt noch besiegen kann...

ALECTOR (III)
Die Tochter von **Caesar** wurde bei einem Unfall getötet und als Androidin „wiedergeboren". Sie verliebt sich in **Buju** und hat Sex mit ihm, worauf sie (erneut) von den Soldaten ihres Vaters getötet wird. Nach ihrer „Reparatur" von ihrem Vater vergewaltigt, dann noch einmal von brandschatzenden Makemono-Rebellen, erfährt sie erst spät von ihrer wahren Bestimmung...

BUJU (III - IV)
Hüne und Prachtexemplar aus der „neuen Rasse" von hybriden Humanoiden aus Mensch und Tier, den **Makemono**, die in der verwüsteten Welt nach **Nagumos** Sturm der Vernichtung leben. **Buju** wird zur Hauptzielscheibe in der Suche nach **Kyo-O**. Von Baby **Kyo-O** wiederbelebt, wird er von **Amano** davon überzeugt, das Baby aus **Caesars** Klauen zu befreien. Nach dem Fall von **Caesars** Festung, bringt **Buju** **Himi** nach Osaka. Zum Beschützer von **Himi** bestimmt, obwohl – wie sich zeigt – ihre **Kyo-O**-Natur sie vor echten Gefahren bewahrt.

CAESAR (III)
Industrieller und Sektenführer, der von dem Wunsch besessen ist, die Kräfte des **Chojin** zu kontrollieren. Er nimmt **Buju** gefangen, den er zunächst für **Kyo-O** hält, und löst damit ungewollt eine Kettenreaktion von Ereignissen aus, die zur Zerstörung seines Reichs und Terrorregimes führt.

CHOJIN (III – IV)
Der legendäre Overfiend, der laut Vorsehung alle 3000 Jahre erscheinen und das Universum zerstören soll, nur um es daraufhin neu erstehen zu lassen. In der Serie werden verschiedene Kandidaten gehandelt, doch der echte **Chojin** ist der Sohn von **Nagumo** und **Akemi**. Mächtigstes Wesen im Universum, das die drei Welten vor 3000 Jahren erschuf und der Legende nach im Körper eines Menschen wiedergeboren wird.

D-9 GENOCYDROID (III - IV)
Ein experimenteller Cyborg-Krieger, der in **Caesars** Palast entwickelt wird. Der unfertige **D-9** scheitert beim Versuch, seine ehemalige Liebe **Pedro** vor einer Horde Vergewaltiger zu beschützen. Schließt sich später **Kyo-Os** Verbündeten/Anhängern an.

ENKAKUKI (I)
Eine der Dämonen-Konkubinen von **Suikakuju**. Geist des Feuers. Mit ihrer Schwester **Fukakuki** schafft sie es, ihren Herrn wiederzubeleben, wobei sie ihr Leben opfert.

FUKAKUKI (I)
Geist der Luft. Ermöglicht die Wiedererweckung **Suikakujus** nach seiner Niederlage gegen **Amano**, indem sie sein Horn in den Rachen von **Nikkis** Leiche steckt. Sie war ehemals dazu bestimmt, ihre Seele für die Beschwörung **MA-Os** zu opfern.

ERUTH (IV)
Unsterbliches Kind, das über den Geheimen Garten in seinem eigenen und seines Bruder **PARUTHs** Namen herrscht. Hält vermeintlich Kontakt und Zwiesprache zu seinem längst verstorbenen Bruder, den er mit **Himis** Blut wiederzuerwecken hofft.

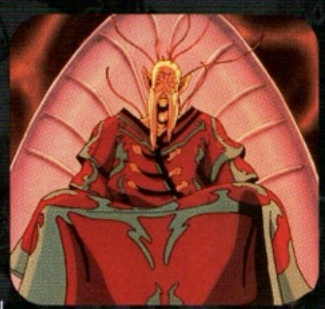
FAUST (III)
Pseudonym, unter dem Münchhausen jr. für **Caesar** arbeitet.

GOKUMON-KYO (II / III)
Schutzgottheit der **Kuroko**-Sippe, dessen Statue von **Münchhausen jr.** und **Kohoki** angegriffen wird. Offenbar besteht eine Verbindung zwischen ihm und **Kyo-O**.

HIMI (III - IV)
Kleines Kind, das **Buju** und **Alector** in einem alten Tempel gefunden haben. **Himi** wächst rasch zu einem hübschen jungen Mädchen heran, das über magische Kräfte verfügt. Verlangt nach Osaka geführt zu werden, um dort mit dem **Chojin** zusammenzutreffen. Inkarnation von **Kyo-O**.

JYUJINKAI
„Königreich der Mensch-Bestien". Eine der Parallelwelten auf der Erde. Offenbar leben verschiedene Rassen dort zusammmen, doch die **Jyujin** dominieren. Die **Jyujin**, bekannt als Menschbestien sind eine Spezies von Wesen mit lycanthropischen Kräften (siehe Werwolf-Sagen, Gestaltwandler). Ihr normalerweise menschliches Äußeres kann (raub-)tierhafte Züge annehmen (Reißzähne, Krallen etc.) Ihrer Gesinnung nach sind sie eher „gut", allerdings weniger im Sinne menschlicher Ethik und christlicher Moral: Sie folgen Verhaltensregeln, begründet auf Vernunft und den Naturgesetzen - für die Schwachen und Gebrechlichen haben sie kein Mitleid übrig. Sie scheinen die stärkste der Rassen zu sein, denkbar, daß allein die Präsenz von Gesandten wie **Amano** und **Megumi** eine Invasion der **Makai** in die Welt der Menschen verhindern konnte. Sie spielen in etwa die Rolle der Götter in vielen Schöpfungsmythen: die Ordnung der Welt aufrecht zu erhalten. **Jyujinkai** ist auch die Heimat der **Kurokos**.

JYU-O
„Tierkönig". Im Manga einer der Herrscher von **JYUJINKAI**, **MIMIs** Vater.



KEN und YUMI (IV)
Zwei verliebte Teenager aus dem Geheimen Garten, an der Schwelle zur Pubertät bedroht vom sicheren Tod. Ihr Fluchtversuch scheitert, sie werden von **Yufura** gefangen und zu den diabolischen Kindern zurückgebracht. In ihrer „Heimat" ist man zum Sklaven und Zuchtexemplar verdammt, sobald man die Pubertät vollendet und das Erwachsenenalter erreicht hat.

KOHOKI (II 1/2)
Kreatur aus dem Reich der Dämonen, als Strafe für die Affäre mit **Megumi** von dort verdammt. In der Hoffnung auf ein Wiedersehen mit ihr dient er dem jungen Münchhausen.

KUROKO

„Black Child". Zugleich der Name von **Amano**s Begleiter und der Sippe, aus der er stammt. **Kuroko** lebt in **Jyunjikai** ohne selbst ein **Jyujin** zu sein. Ein kleiner, dunkelhäutiger Kerl, der für die Komik in einer sonst nicht gerade witzigen Geschichte zuständig ist. **Kuroko** ist besessen von Frauen – kein Wunder, da es in seiner Welt keine weiblichen Exemplare seiner Rasse zu geben scheint. Ständig versucht er sich an Frauen heranzumachen und wird doch immer wieder abgewiesen: schuld daran ist in seinen Augen weniger sein Aussehen, als die Größe seines Penis... Selbst ein einziger Minderwertigkeitskomplex, ist er einer der letzten seiner Rasse. Wichtigstes Relikt der Kultur seines Volkes ist der Schrein von **Gokumon-Kyo**, der 4.000 Jahre alten Schutzgottheit.

KYO-O (II - IV)

„Mad King".Weiteres Wesen aus den Legenden, das als Gegenexistenz zu **Chojin** gilt, als Konterpart eines Gegensatzpaares von Chaos & Ordnung, Yin & Yang (kommt der Wahrheit schließlich am nächsten) oder Gut & Böse. Eine dämonische Gottheit, erweckt von den okkulten Beschwörungen Münchhausen Juniors. **Kyo-O** scheint dem **Chojin** an Macht kaum nachzustehen und läßt die **Makai** im Vergleich dazu lächerlich erscheinen. Noch bevor der Overfiend die drei Welten erschuf, hatte **Kyo-O** die alleinige Macht, ohne allerdings seitdem groß in Erscheinung zu treten. Die drei größten Rassen haben sein Andenken lange vergessen. Nur eine Inschrift auf dem Idol von **Gokumon-Kyo**, das mit seinen 4000 Jahren älter ist als die drei Welten, erwähnt **Kyo-O** als böse Gegenexistenz zum **Chojin**. Doch was läßt sich von **Kyo-O** erwarten, nachdem sich auch der vermeintliche Retter und Messias **Chojin** als zwielichtige Gestalt entpuppt hat?

MA-O (I)

„King of Evil", Satan, im Japanischen der Name für den Satan der Christen. Gigantischer Ozeandämon, der das Große Kanto-Erdbeben in Japan 1923 auslöste. **Ma-O** ist zwar ein Dämon, gehört aber nicht zu den **Makai**. Er scheint viel eher ein lebendes Fossil zu sein, ein Überlebender der Welt, wie sie vor **Chojin**s erstem Erscheinen war. Er verkörpert die Naturgewalten. Von **Suikakuju** als letzte Verteidigung gegen **Nagumo**, den Weltenzerstörer, erneut herbei gerufen. Im Manga ist es **Megumi**, die ihn durch ihren Gesang beschwört, in der OVA ruft ihn **Suikakuju** durch das Opfer eines weiblichen Geistes.

MAKAI

Welt der Dämonen, ihre Bewohner werden ebenfalls Makai genannt.

MEGUMI (I - IV)

„Mercy", **Amano**s Schwester und früher Geliebte von **Kohoki**, spielt eine wichtige Rolle, als es darum geht, die Pläne des jungen Münchhausen zu vereiteln, als er **Takeaki** gegen **Nagumo** benutzen will. Unterstützte ihren Bruder auf der Suche nach dem **Chojin** und hatte von Anfang an **Nagumo** als Neu-Inkarnation des Gottes in Verdacht. Nach **Kuroko** die wahrscheinlich sexgeilste Figur der Serie, eine Spannerin aus Passion. Daß sie auch zu tiefer, ehrlicher Zuneigung fähig ist, beweist sie in ihrer Liebe zu **Takeaki**. Wie **Amano** ist sie zur Tarnung anfangs Schülerin auf der Myojin-Gakuen und stellt ihr sportliches Können dort im Karate-Team unter Beweis. In der OVA sind ihre magischen Kräfte begrenzt und reichen an die ihres Bruders nicht heran. Anders im Manga, wo sie als einzige das Geheimnis kennt, **Ma-O** zu beschwören, und sich wie **Amano** in eine Riesenbestie verwandeln kann.

MIMI TEN-O (I - IV)

Mimi: „Ears" (im Manga hat sie ausgeprägte Lauscher), Ten-O: „Queen of Heavens". Tochter von **Jyu-O**, einem der Könige von **Jyujinkai**, **Amano**s Geliebte. Spielt in der OVA nur eine kleine Rolle, im Manga unterstützt sie **Amano** tatkräftig auf seiner Mission in der Menschenwelt. Sie besitzt die Gabe des Zweiten Gesichts (Hellsehen) – besonders auf dem Höhepunkt sexueller Ekstase...

MÜNCHHAUSEN SENIOR (II 1)

Der quintessentielle irrsinnige Wissenschaftler. Nazi-Teufelsanbeter in Hitlers Diensten und Erfinder der Vergewaltigungs-Maschine, welche die Kombination aus Lust und Furcht einsetzt, um Portale zu anderen Dimensionen zu öffnen. Nach dem kläglichen Scheitern seines Experiments vom „Führer" ermordet.

MÜNCHHAUSEN JUNIOR (II – IV)

Megalomaniac, machtbesessen und größenwahnsinnig. Setzte die okkulten Studien und Experimente seines Vaters fort, entgegen allen Unkenrufen und Schmähungen von Seiten seiner Lehrer gelingt es ihm, **Kohoki** unter seine Kontrolle zu bringen. Von ihm erfährt er von der Existenz des **Chojin** und faßt sich ein irrwitziges Ziel: Er will den Gott töten und damit seine Rache an den Menschen vollenden. **Kyo-O** soll ihm dies ermöglichen. **Nagumo**s Cousin **Takeaki** soll als perfekte Hülle des **Kyo-O** herhalten, ein Wesen, getrieben von Haß und Zerstörungswut. Aus den Tagebüchern seines Vaters erfährt er von der Existenz des **Kyo-O** und versucht diesen in **Takeaki** zum Erscheinen zu bringen. Nach dem „Holocaust" arbeitet er als Hexer **Faust** für **Caesar**, nach den Nuklearexplosionen nahe Osaka wird er für tot gehalten. Später verjüngt er sich durch die Sexuellen Energien von Prinzessin **Yoen**, der Schwester **Suikakuju**s, und verbündet sich mit ihr. Sinnt auf Rache an **Amano**. Wie es sich für einen Magier im Anime gehört, sieht man auch ihn ständig mit wehendem Mantel auf Turmspitzen, Flugzeugen oder gar Cruise Missiles (!) stehen.

NAGUMO (I – III)

Schon früh von **Megumi** verdächtigt, den **Chojin** zu verkörpern, jeder andere hält ihn für einen Idioten und Versager. Als er sich in **Akemi** verliebt, entwickelt er magische Kräfte, wird ab da von vielen für den **Chojin** gehalten. Als er **Akemi** mit dem wahren **Chojin** schwängert, verwandelt er sich in einen Superdämon, der die Welt in Schutt und Asche legt, um sie auf das Kommen des wahren **Chojin**, seines Sohns, vorzubereiten. Erscheint ein letztes Mal, um **Caesar**s Armee an der Pforte zur Hölle zurückzuschlagen. **Nagumo** steht zu seiner geliebten **Akemi** und seinem Schwur, sie stets zu beschützen. In Uro II (I 4 & 5) stellt er seinen Mut und seine Hilfsbereitschaft unter Beweis, indem er **Takeaki** mit seinem Blut das Leben rettet. Ein tragischer Autounfall kostet ihn zunächst das Leben, doch schon wenig später rufen ihn seine Chojin-Kräfte ins Leben zurück und entfalten ihr enormes Zerstörungspotential im Krankenhaus – die erste Offenbarung des wiedergeborenen Overfiend. **Nagumo** wird sich nach und nach seines dämonischen Alter Egos bewußt und ist erschüttert von den Massakern, die er in verwandeltem Zustand begeht. (Schizophrenie, Lycanthropie!). Bis zum Schluß versucht **Nagumo**s menschliche Natur die erstarkenden Kräfte des Wesens, das in ihm erwacht ist, daran zu hindern, die Kontrolle über seinen Geist und Körper zu übernehmen; doch einem Gott kein sein schwacher Wille nichts entgegensetzen...

NIKKI (I)

Klassenkamerad von **Nagumo** und **Akemi**, insgeheim verknallt in **Akemi**, von den meisten Schülern herumgestoßen, von einem

Rudel perverser Schülerinnen mißbraucht und von seinem saufseligen Vater vor den Augen seiner lieblosen Mutter zusammengeschlagen. Sein Frust an diesem deprimierenden Leben und seine Eifersucht auf **Nagumo** machen ihn zum idealen Werkzeug der **Makai**. Von **Suikakuju** als Waffe für die Vernichtung des **Chojin** mißbraucht, seine Schwächen, Rachegelüste und Sehnsucht nach **Akemi**s Liebe von **Suikakuju** ausgenutzt. Für Rache an seinen Peinigern und die Möglichkeit auf Sex mit **Akemi** verkauft er seine Menschlichkeit. In der OVA stellt sein erbärmliches Dasein sogar noch den von allen verlachten Nagumo in den Schatten, der hinterletzte Verlierer. Im Manga ist er hingegen als Anführer einer Jugendgang dafür zuständig, andere zu tyrannisieren.

Nagumo und seine Verehrerin Megumi

ALTER MEISTER (I)
Der greise Hohepriester und Patriarch der Menschbestien, ehemaliger Lehrmeister von **Amano**. Mit seiner verbliebenen Lebensenergie ermöglicht er seinem ratlosen Musterschüler einen Blick in die Zukunft der Erde. Die unvollständige Vision verwirrt **Amano** aber nur noch tiefer bei seiner Suche nach der wahren Natur und Mission des **Chojin**. Als einer der wenigen, abgesehen von den **Makai**, begreift er, daß die Prophezeiung des **Chojin** auch ihre Schattenseiten haben könnte.

NINGENKAI
„Kingdom of the Humans". Die Welt der Menschen

OZAKI (I)
Sportskanone, Ausbund an Selbstgefälligkeit und Frauenschwarm unter **Nagumo**s Mitschülern. **Amano** hielt zunächst ihn für den **Chojin**, doch **OZAKI** entwickelte bloß Spuren der **Chojin**-Kräfte weil er in der Vergangenheit einmal beim Ablecken einer Schürfwunde etwas von **Nagumo**s Blut in sich aufgenommen hatte.

KÖNIGIN-MUTTER DER MAKAI
Die Magna Mater der Dämonenwelt ist eher eine allgegenwärtige, gestaltlose Lebensenergie, denn eine konkrete Person. Sie warnt den auferweckten **Suikakuju** vor der anstehenden Vereinigung der drei Welten durch den **Chojin**.

PARUTH (IV)
ERUTHs Bruder, von keinem anderen Bewohner des Geheimen Gartens sonst je gesehen. Er ist seit langem verstorben und lebt nur fort im verwirrten Geist seines Bruders, der seinen Tod noch immer nicht verwinden kann.

PEDRO (III)
Caesars Oberbefehlshaberin. Beim taktischen Rückzug ihrer Truppen zu **Caesar**s Forschungslabors, hofft sie darauf, den Gegner mit dem **Genocydroid D-9** stoppen zu können. In D-9 wurden Körperteile ihres verstorbenen Geliebten verbaut.

SUIKAKUJU (I - IV)
„Water-horned Beast"/ „Water-Tentacle-Beast", Dämonenfürst und Erzfeind von **Amano**. So etwas wie das böse Spiegelbild von **Amano**, mit fast gleichwertigen Kräften, auf seine Weise pflichtbewußt, seinem Ehrenkodex verpflichtet und auf das Wohl seines Volkes bedacht. Er steht über der animalischen Wildheit und sinnlosen Grausamkeit der anderen **Makai** und wandelt sich in der Zuschauergunst sogar zu einer tragischen Gestalt, deren Mission nur allzu verständlich ist.

Im Gegensatz zu **Amano** hat er begriffen, welches Unheil der Overfiend über die Welten bringen wird und hat sein Leben der Vernichtung seines ehemaligen Schöpfers verschrieben. Er glaubt nicht daran, daß der **Chojin** eine neue Welt des Friedens errichten wird. Auch wenn es so wäre, würde er seine Macht über das Dämonenreich dafür nie aufgeben wollen. Während eines früheren Duells von **Amano** verwundet und entstellt, später von diesem getötet und darauf hin wiederbelebt von seinen Konkubinen **Fukakuki** und **Enkakuki** (den Gehörnten Teufeln des Windes und des Feuers).

TAKEAKI (II)
Etwa genauso alt wie **Nagumo**. Kehrt nach Jahren zurück nach Osaka, um seinen Cousin zu besuchen. Bei einem Flugzeugabsturz – der seinen Eltern das Leben kostete und ihn zum Waisen machte - schwer verwundet, bekommt er in einer Transfusion von **Nagumo** Blut gespendet. Das Ganze wurde vom jungen **Münchhausen** eingefädelt, der **Takeaki** in **Kyo-O** verwandeln will. Mit **Nagumo**s Blut erhielt **Takeaki** einen Teil der magischen Kräfte des **Chojin**. **Megumi** tötet ihn. In einer Schlußsequenz sehen wir, wie sein Leichnam auf eine uralte Tempelstatue stürzt und sein Blut sich über das Gestein ergießt. Jahrzehnte später wird dort aus dem eingetrockneten Lebenssaft der wahre **Kyo-O** geboren. Ein zurückhaltender, schüchterner Junge von sanfter Natur. **Megumi**s penetrante Offerten erwischen in kalt und unvorbereitet, bringen ihn in Verlegenheit, doch schließlich erwidert er ihre Liebe. Gegensätze scheinen sich doch anzuziehen.... Aller Mut hilft **Takeaki** nicht, sein Schicksal zu überwinden: die Kräfte des Bösen und der Geist **Kyo-O** gewinnen die Oberhand in ihm.

TOGAMI (I 1)
Lehrerin an **Akemi**s Schule. Versucht das Mädchen zu Lesben-Sex zu verführen und verwandelt sich dann in einen Dämon, um sie zu vergewaltigen. **Amano** kann dem Treiben noch rechtzeitig Einhalt gebieten und **Togami** zu ihren Ahnen schicken. **Nagumo** kümmert sich um die ohnmächtige **Akemi**, die ihn darauf hin für ihren Retter hält und seine schmachtende Liebe endlich erwidert. In Maedas Comic ist sie eine von mehreren Dämonen in Lehrergestalt.

PRINZESSIN YOEN (IV)
Sprichwörtlich: „Teufel des gebannten Feuers". **Suikakuju**s kleine Schwester, verbündet sich mit **Münchhausen jr.**, zwecks Rache für den Tod ihres Bruders (obwohl der Szenenrückblick in IV.3 auf den Tod ihres Bruders keine Ähnlichkeit mit früheren Ereignissen der Serie hat!)

YUFURA (IV)
Für die Folter im Geheimen Garten zuständig. Sie hält ihre Pubertät mittels Magie zurück. Als ihre magischen Energien nach einem Duell gegen **Amano** erschöpft sind, kann sie ihre Geschlechtsreife nicht weiter unterdrücken – im Geheimen Garten bedeutet dies das Ende ihrer Freiheit – wenn nicht sogar ihres Lebens. Sie ist gezwungen, bei **Buju** Schutz vor den grausamen Kindern zu suchen und erkauft sich sein Wohlwollen für eine Weile, indem sie sich zum Sex anbietet.

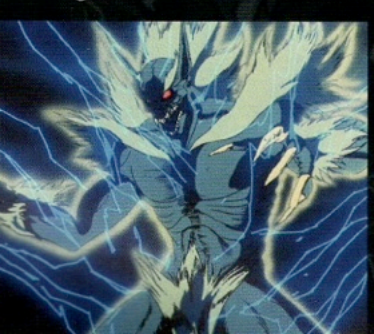
VRILL-GEHEIMBUND
Geheimnisvolle Nazi-Organisation im 2.Weltkrieg, angeführt vom Okkultisten **Dr. Münchhausen Senior**. Sein Ziel war es, die Tore zwischen den verschiedenen Parallelwelten zu öffnen und den Nazis den Weg zur Herrschaft über die gesamte Erde zu bahnen. Ihr Berliner Hauptquartier wurde mitsamt der Organisation durch einen Bombenteppich der **Alliierten** ausgelöscht.

UROTSUKIDOJI I: (Legend of the Overfiend) & II (Legend of the Demon Womb)
„CHOJIN DENSETSU UROTSUKIDOJI" („Legend of the Overfiend: The Wandering Kid")

OVA/Movie Serie: 5 OVAs, 2 Movies
OVA in 5 Teilen, 1987-91, Länge: 45Min (Ep.1), 55 (Ep.2-4) u. 50Min(Ep.5)
Regie: Hideki Takayama
Drehbuch: Noboru Aikawa/Goro Sanyo
Musik: Masamichi Amano/Jeffrey Jackson
Movies: Legend of the Overfiend (108 Min, Zusammenschnitt aus Ep.1-3), Legend of the Demon Womb (88 Min, aus Ep. 4&5)
USA: auf Video von Anime 18 seit 1993 (a) die Movie-Editionen (s.o.) engl.dub., (b) die 5 OVAs als Urotsukidoji Perfect Collection Box, ungeschnitten engl.sub
UK: von Manga Video seit ´93 die Movies als „Urotsukidoji I – Legend of the Overfiend" bzw. „Urotsukidoji II – Legend of the Demon Womb", engl.dub.
Deutschland: von OVA 18 ungeschnittene Version als lt. Box mit dt. UT und zusätzlichem Filmmaterial sowie T-Shirt (über 400 Min.)

Was wir als Part I und II, als „Legend of the Overfiend" und „Legend of the Demon Womb", kennen, sind die Movie-Editionen der ersten OVA-Serie. Die 5 Teile der Serie wurden sinnvollerweise zu zwei getrennten Filmen zusammengefaßt, da die letzten beiden Episoden so etwas wie eine Ergänzung zur eigentlich in sich geschlossenen Geschichte sind, eine Art Binnengeschichte. Die Fan-Szene war denn auch tatsächlich überrascht, eine Fortsetzung geboten zu bekommen, noch dazu eine, die eigentlich gar kein echtes Sequel war: Hatten die Episoden 1 – 3 („Birth of the Overfiend", „Curse of the Overfiend" & „Final Inferno") die Zeit von der Suche nach dem Overfiend, seiner Offenbarung in Nagumo über die beginnende Zerstörung der Welten bis zum Erwachen des wahren Chojin abgedeckt, so ergänzen die Folgen 4 („Legend of the Demon Womb") und 5 („Battle at the Shinjuku Skyscrapers") diesen Plot um eine eigene Storyline, die der Overfiend-Legende neue Elemente hinzufügt und Anknüpfungspunkte für eine echte Fortsetzung bot: den machtbesessenen Okkultisten Münchhausen und Chojins bösen Gegenspieler Kyo-O. Die Frage nach der Vereinbarkeit beider Stories führte unter Kennern zu Debatten und Spekulationen: Spielten die Teile 4 und 5 etwa in einer Art Paralleluniversum? Oder läuft die neue Story – wo doch **UROTSUKIDOJI** ohnehin die Weltgeschichte als unendlichen Kreislauf versteht - als Teil eines späteren Zyklus ab? Wie Steven Smet in „Jamm" minutiös nachwies, lassen sich die neuen Episoden in die Chronologie der ersten Teile einpassen. Helen McCarthy erklärt die Unstimmigkeiten ebenso profan wie elegant: Bei der Realisierung der Serie aus Maedas Manga hatten die Macher die Original-Story nur vereinfacht übernommen und diejenigen Parts in 4 & 5 nachgeliefert, die für eine Fortsetzung der Serie notwendig waren. Man kann nur mutmaßen, ob Takayama & Co nicht selber vom Erfolg ihres Werkes etwas überrascht waren. Jedenfalls machten sie mit dem Schluß der fünften Folge und der Einführung von Münchhausen, sowie Chojins Gegenexistenz Kyo-O den Weg für Sequels wieder frei, der Schluß war wieder offen.

"Legend of the Demon Womb" hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck, mit diesen Folgen versuchten die Overfiend-Macher es wohl auch anderen Anime-Fans als den schon gewonnenen Anhängern der ersten Folgen recht zu machen: Zwar wurden auch hier von Seiten der britischen Zensurbehörden einige Szenen kassiert, aber es gab beileibe nicht so viel, was die gewisse Schwelle überschritt. Trotz einiger widerlicher Details, wie z.B. die riesige Vergewaltigungsmaschine, ist die extreme Schockwirkung der vorhergehenden Trilogie verflogen: Demon Womb kommt mit harmloseren Sexszenen - allenfalls Soft Porno – aus und bringt Kampfsequenzen, die neben den früheren Splatterfetzereien harmlos wirken. Im Vergleich zum Vorgänger hielt man sich seltsamerweise zurück – wieso die Mäßigung, wo sich doch gezeigt hatte, daß die Rezeptur so schlecht nicht war? Wollte man den sich abzeichnenden Verschärfungen in den japanischen Zensurbestimmungen rechtzeitig begegnen, oder war es ein Versuch, nun doch breitere Käuferschichten für die Serie zu interessieren? Für letzteres spricht zumindest die gewandelte graphische Gestaltung und das Charakterdesign: Dasselbe Produktionsteam wie zuvor schuf nun auf insgesamt vergleichbarem Zeichenniveau Figuren mit comichafteren, weicheren Zügen. Die Bilder sind gestaltet in lebendigen, „freundlicheren" Farben – Die düsteren Töne, die so wirkten, als sei alles von einem aschigen Grauschleier überzogen, kehren erst in URO III wieder. Was die Serie vorher so einzigartig machte, ging in Demon Womb verloren: Es gibt genügend herbe Szenen zu bewundern, aber wirklich schockieren kann hier nichts mehr. Der eigentlich rühmliche Versuch, die Action wohldosiert einzusetzen, um die Story nicht unter einem Trommelfeuer von Brutalitäten zu zermalmen, zog nicht recht. Schlimmer - Kaum noch stimmungsvolle Panoramaaufnahmen, keine so richtig wilden, temporeichen Kampfszenen. Takeakis innerer Konflikt, seine Qualen unter Münchhausens Einfluß und schließlich der „Bruder"-kampf gegen Nagumo sind zu konventionell umgesetzt, um wirklich bewegen zu können. Der Plot hat seine Durchhänger und entwickelt in den 90 Minuten nicht genug Dampf: Wir verfolgen den machtgierigen Münchhausen und seinen Plan, sich mit der Macht von Kyo-O den Sieg über Chojin und die Herrschaft über die drei Welten zu erkämpfen; wir warten, ob uns die auf tragisch getrimmte Romanze zwischen Megumi und Takeaki nicht doch zu Herzen geht und erleben Takeakis Kampf gegen die Einflüsterungen Münchhausens und das fremde Chojin-Blut in ihm – Melodramatik satt, aber wo es bitter tragisch werden sollte reicht es nur für traurig. Wir warten vergeblich auf etwas Mitreißendes, auf den Sog der Ereignisse der ersten drei Folgen. Stattdessen nervt ein brettsteifer Münchhausen

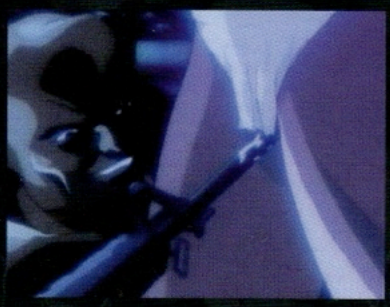


mit der albernen Pose, in der er ständig sein magisches Artefakt wie ein Sektglas empor hält und ödet an mit monotonem Gerede – meistens ohne überhaupt den Mund zu öffnen (immer nur Telepathie?). Die englische Synchronisation versuchte der Glaubwürdigkeit der Charaktere wieder einen zweifelhaften Dienst zu erweisen, indem sie Amano und Megumi wild herumfluchen und mit farbigen Metaphern um sich schmeißen läßt und den Bösen stets ein unheilschwangeres Raunen als Stimme verpaßte. Die Krone sind allerdings die Nazis (Münchhausen Sr., Hitler!) mit ihrem Gestammel in mißhandeltem Englisch – jedes Wort klingt wie frisch erbrochen.

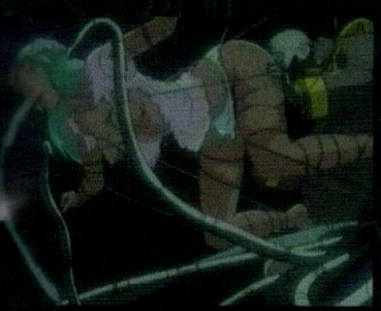
Wer sich das alles „antun" möchte – und nicht nur um im Bilde zu sein sollte man sich als Anime-Fan zumindest diese erste Serie ansehen – fährt mit den OVA-Folgen, komplett und mit deutschen Untertiteln, am besten. In den Movie-Editionen – seien sie auch von Takayama selbst zusammengestellt – lassen Handlungsbrüche und die fehlenden Szenen die Story holpriger erscheinen, als sie eigentlich ist. Nachdem bereits URO III u. IV ungekürzt auf Deutsch vorliegen, hat OVA 18 das Epos nun mit einer Box mit URO I und II vervollständigt.

UROTSUKIDOJI III: Return of the Overfiend
„CHOJIN DENSETSU UROTSUKIDOJI MIRAI HEN" („Legend of the Overfiend: The Wandering Child Future Chapter")

OVA-Serie in 4 Teilen, 1993, Länge: 60Min (Ep.1) u. 50 Min (pro Ep. 2-4)
Regie: H.Takayama
Drehbuch: N.Aikawa (1), H.Takayama/Yasuhito Yamaki (2 & 3), Gonzo Satsuka (4)
Musik: M. Amano
USA: Anime 18, 1994, engl. dub.; UK: Kiseki Films, 1994, engl dub. (UK und US-Version sind identisch); es existiert außerdem eine Movie-Version mit dem Titel „Urotsukidoji III: The Movie", 120 Min, engl.sub.;
Deutschland: OVA 18, 1996, 220 Min, dt.sub.; ungeschnitten (länger als US-Uncut-Fassung!) unter dem Titel „Urotsukidoji III: Die Rückkehr", auch als „Perfect Collection Box", demnächst auch auf DVD erhältlich.



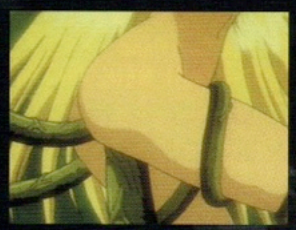
In den 4 Episoden der zweiten OVA-Serie läuft **Urotsukidoji** wieder zu Hochform auf: Die düsteren Farben sind wieder da, die grandiosen apokalyptischen Landschaften, bei denen Amanos Musikuntermalung wieder für gelungene Düster-Atmosphäre sorgen kann. Die Animationen hat man schonend dort vereinfacht, wo es nicht weiter tragisch ist (z.B.: wo Superdämon Nagumo im Prolog die Zerstörer angreift, bewegt sich da auch einfach nur mal ein Arm vor ansonsten erstarrtem Körper. Wo er sein Maul öffnet, wurden scheinbar einfach nur zwei Cel-Folien gegeneinander verschoben). Ansonsten ist an der graphischen Umsetzung nichts auszusetzen, durchaus das Niveau der frühen Folgen. Ein aktualisiertes Chara-Design läßt die Personen realistischer erscheinen, weniger karikaturesk - Amano sieht jetzt wieder aus wie ein Erwachsener, Münchhausen Jr. kann sich nun (rein vom Design her!) sehen lassen. Die Story beginnt vielversprechend und eröffnet gleich mehrere Handlungsbögen. 20 Jahre nach Nagumos Feldzug der Zerstörung läßt sich verfrüht der echte Chojin von Akemi zur Welt bringen. Er hat die Geburt seines bösen Gegenspielers Kyo-O gespürt und fürchtet um seine Mission – er sei ein Gott, aber wie jedes andere Wesen sterblich. Amano wird vom kindlischen Chojin mit der Suche nach Kyo-O betraut und bricht in den Osten Japans auf. Dort – in Tokyo – wollen andere die Kräfte Kyo-Os gegen den Overfiend für ihre Zwecke nutzen: Münchhausen jr. ist als Cyborg wieder auferstanden und hat sich unter dem Namen „Faust" mit dem Tyrannen Cäsar im Kampf um die Weltherrschaft verbündet. Cäsar gebietet von seiner Zitadelle aus bereits über das ehemalige Tokyo und läßt dort die Makemonos für sich als Sklaven arbeiten. Aus Blut und Leichenteilen will er Faburil erschaffen, einen cthulhuiden Giganten, der es mit Nagumo aufnehmen kann. Buju, den stärksten Vertreter der postapokalyptischen Makemono-Rasse und berüchtigt als das „Böse des Ostens", hält Cäsar für Kyo-O. Buju gerät in Cäsars Gefangenschaft, wird aber von dessen Tochter Alector befreiht, die bisher von ihrem alten Herrn wie ein Kleinode gehütet und im Goldenen Käfig gehalten wurde und die wirkliche Welt kennenlernen will. Buju und Alector verlieben sich ineinander und treiben es in einem alten Tempel, wo sie ein Baby finden: Himi, die Inkarnation des Kyo-O. Eine gnadenlose Schlacht zwischen dem Chojin und seinen Gegnern beginnt und läßt Amano an der Richtigkeit seiner Mission, seinem Glauben an den Chojin zweifeln...



Uro III ist wieder für Überraschungen gut, doch nicht immer sind es erfreuliche: Die Brüche und Wendungen der Storyline machen anfangs noch einen erfrischenden Eindruck, die Figuren lassen sich nicht eindeutig auf gut oder böse münzen und allmählich kommt dann auch mal die Handlung höllisch gut in Fahrt - nach einigen ausgiebig dargestellten Vergewaltigungsszenen, die bloß wie schonungslos ausführliche Intermezzi für die Unverbesserlichen wirken. Künstlich gestreckt setzt Sexploitation hier immer wieder die Dramaturgie der Story aus und läuft im Prinzip wie nach Plan stets nach dem gleichen Muster ab – man fragt sich an solchen Stellen, wen das jetzt antörnen soll, und wieso auch noch nach der 1001 Gruppenvergewaltigung?

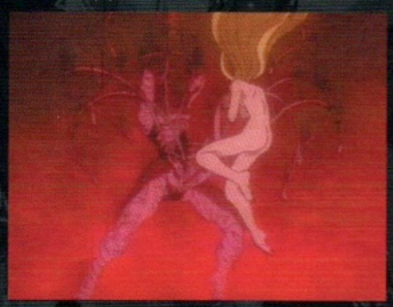
Was sich an wohldosierter Verwirrung anfangs noch als pfiffig bemerkbar machte, wird dann jedoch ganz konfus. In der zweiten Hälfte der Serie laufen die Handlungsstränge scheinbar wahllos durcheinander oder verlaufen sich in Sackgassen: Ein Stakkato aus Action und Zerstörung macht jede Nachvollziehbarkeit der Handlung zum Konzentrationstest und bringt scheinbar wahllos neue Komponenten ins Spiel (z.B. Genocydroid D-9). So verliert auch das eigentlich recht witzige Duell zwischen Amano und Münchhausen Jr. (auf dahinrasenden Cruise Missiles!) nach unzähligem Weg- und Wieder-Hin-Blenden an Reiz und Spannung, leere und ständig wiederkehrende Dialogphrasen tun ein übriges: „Münchhausen, was hast du vor?!“/ „Amano, gib endlich auf!“....
Trotzdem: Uro III ist wieder für jeden Adult-Animaniac. So gut wird die Saga danach leider nicht mehr.

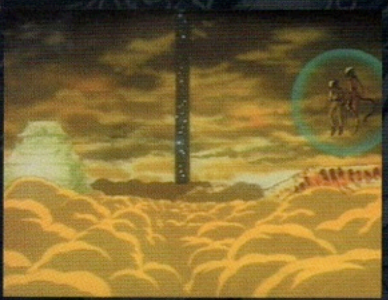
UROTSUKIDOJI IV: Inferno Road
„CHOJIN DENSETSU UROTSUKIDOJI INFERNO ROAD“ („Legend of the Overfiend: The Wandering Child Inferno Road“)



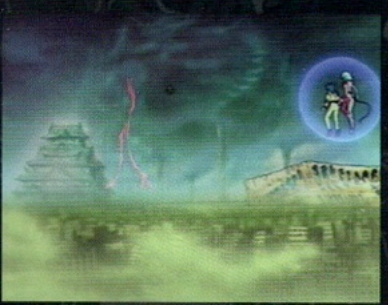
OVA-Serie in 3 Teilen, 1995, Länge: je Ep. ca.40 Min
Regie: H. Takayama & Shigenori Kagayama (3)
Drehbuch: Nobuaki Kishima
Musik: M.Amano
Chara Design: Keiichi Sato & Tesuya Yanagisawa
USA: Anime 18, 1996, engl.sub
UK: Kiseki, BBFC verweigerte die Zertifizierung
Deutschland: OVA 18, 1997, dt.sub.ungeschnitten, 140 Min, Titel:“Urotsukidoji IV: Das letzte Kapitel“, auch als „Perfect Collection“ Ep. 1-3 komplett, demnächst auch auf DVD erhältlich, sowie in der „Urotsukidoji Universe“-Box mit alternativem Ende.

Das Finale naht: Amano zieht nun mit Himi/Kyo-O, Buju, dem schrottigen D-9 und einigen Makemono-Rebellen nach Osaka, der Residenz des Chojin, wo sich endgültig der Lauf der Geschichte entscheiden soll. Der Weg führt die Gruppe in den Secret Garden, ins Tal der verlorenen Kinder, wo die lieben Kleinen mit Grönemeyers „Kinder an die Macht“ ernst gemacht haben: PSI-begabte Gören herrschen dort unter der Führung des Jungen Eruth über ihre Eltern. Pubertät läutet hier das Ende des Lebens ein: Die Erwachsenen „dürfen“ sich zum Ergötzen ihrer Sprößlinge in Sexorgien winden, sich foltern und per animalischem Sex erniedrigen lassen. Himi – schon beinahe eine junge Dame – kommt dem wahnsinnigen Eruth gerade Recht: Mit ihrem Blut hofft er seinen verstorbenen Bruder Paruth wieder zu erwecken... Nach unzähligen Scharmützeln mit alten, neuen und wiederverwursteten Gegnern führt der Chojin von sich aus das Finale herbei: Das Treffen zwischen ihm und Kyo-O verläuft ganz unerwartet. Statt einer fulminanten End(zeit)schlacht erleben wir das Ende von Welt und Zeit – sofortige Wiedergeburt inbegriffen...

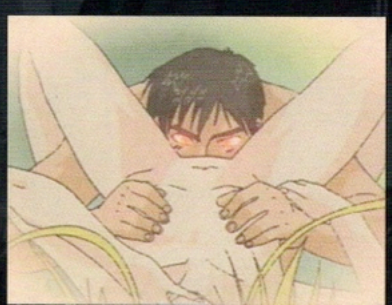




Mehr sei zum kontroversen Abschluß des Epos nicht verraten, nur soviel: Es macht nach dem Geschichtsbild von Uro und den vorhergegangenen Teilen durchaus Sinn, auch wenn es zunächst enttäuscht wie ein schlechter Scherz (hatten die Macher plötzlich keine Lust mehr oder ging ihnen das Geld aus?). Allerdings wirkt die Story von Uro IV wie launisch zusammengewürfelt, es fehlt an klarer Linie und einem erkennbaren Spannungsbogen. Nach dem Geheimen Garten – der als Episode beinahe für sich alleine steht – folgen heilloses Durcheinander und Schlachten ohne Ende, bis dann plötzlich das alles entscheidende Ereignis stattfindet...fast wie losgelöst vom gerade ablaufenden Geschehen.



An den beiden späteren Serien (Uro III. & IV), die nicht zuletzt dem überwältigenden Erfolg der ursprünglichen OVA-Reihe beim westlichen Publikum zu verdanken sind, wird die Ausrichtung der Saga offenkundig. Der blanke Augenblickswert des Affektes, des Schocks, rückt in den Vordergrund. Mit paradoxer Wirkung: Dem Feuerwerk der Handlung zum Trotz, der Action, den ausgefallenen Ideen, die es immer noch zu bewundern gibt – falls man für so etwas je mehr Bewunderung als Entrüstung übrig hatte – tritt die Story immer häufiger auf der Stelle. Die Lawine des Geschehens prescht ständig mit Gewalt vorwärts, die Handlung verliert sich in Exkursen, verläuft hier in einer Sackgasse, zeigt dort noch einen Nebenschauplatz – doch bei alledem entwickelt sich kaum etwas. Die Story charakterisiert sich mit ihrem zentralen Motiv selbst, dem Zyklus, dem Drehen im Kreise, Rache, Vergeltung, Wiederkehr und erneutes Scheitern – sollte das Absicht und Methode gehabt haben, so war es nicht sonderlich raffiniert...Der Zuschauer wird mit der Masse des Geschehens erschlagen, erschöpft, und doch nicht recht befriedigt. Die Story ist zwar interessant, aber auch komplex und verwirrend - was ist anzufangen mit einem Gesamtplot, der kaum vom Fleck kommt und bloß zeitlich (auf erzählter Ebene) einen großen, inhaltlich aber einen winzigen Bogen schlägt? So kann man vom Gesamteindruck her nur die erste OVA, also Uro I u. II guten Gewissens empfehlen. Unglücklich nur der „Veröffentlichungstrick“ bei den Episoden 4 & 5. Die Änderungen und Brüche haben nur verschlimmbessert und den Fans unnötig müßige Fragen aufgedrängt. Für diese OVA-Reihe lieferte die Story aber noch hinreichend Stoff und Handlungsmotivation, war noch überschaubar und verlor sich nicht in kleinsten Details. URO III u. IV (also OVA-Serien 2 und 3) bleiben für Puristen und Genre-Fans empfehlenswert. Etwas Besseres als URO wird man im Tits & Tentacles-Bereich nicht finden. Hier ist und bleibt Uro das Referenzwerk und bietet im Vergleich die ausgewogenste Mischung.



SJ

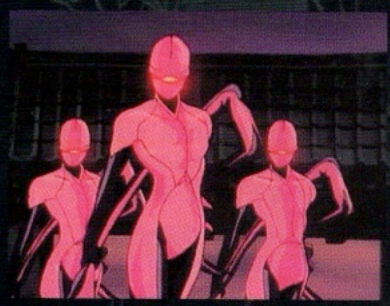
UROTSUKIDOJI V

Ein kleiner Vorgeschmack auf kommende Ereignisse:

Wer hätte das gedacht? Ein fünfter Teil. Nein, ihr lest richtig! Es gibt eine Fortsetzung des tentakel- und splatterreichsten Animes aller Zeiten. (Ich kann es immer noch nicht glauben) Das gute Stück setzt eine Menge Ideen um, die beim Ausarbeiten des Kinofilms entstanden sind und soll der abschließende Teil der Saga sein, den man auch ohne Episode II - IV im Anschluß an den Kinofilm „genießen" kann. Allerdings ist diese erste Episode der geplanten 5. Staffel auch gleichzeitig die letzte, da mangels Qualität und Verkaufserfolg die Produktion in Japan eingestellt wurde. OVA 18 wird die Episode exklusiv in ihrer Originalfassung mit auf die demnächst erscheinende Urotsukidoji Universe-Box packen, die neben Uro I - IV und V auch das nur in Japan veröffentlichte alternative Ende von Uro IV enthalten wird.

Was mir sofort ins Auge gefallen ist, als ich die Laserdisc in Händen halten durfte, war jener blauhaarige Typ, der sich auf der Rückseite dieser LD mit Megumi vergnügt. Sieht ja sehr interessant aus. Leute es ist jetzt ein Uhr morgens, die Berichte für die Adult Ausgabe sollen fertig werden. Ich gieße mir noch einen Kaffee ein und dann kann ich die Laserdisc ja endlich meinem Player verfüttern:

Also, das Ganze beginnt mit einer (neu gezeichneten) Rückblende auf die Ereignisse der Episode „Final Inferno" (Teil I, Episode 3), in der Amano durch den ungeborenen Chojin von der Bestimmung Nagumos erfährt, die drei Welten zu vernichten, um die Ankunft des wahren Chojin vorzubereiten, der in 100 Jahren geboren werde, die Seelen aller Lebewesen auferstehen lasse und eine neue Evolution, weg vom bislang dominierenden Haß, einleiten werde...



100 Jahre später kommt Amano in der Erwartung der Geburt des Chojin zum Schloß von Osaka, muß allerdings feststellen, daß alles völlig verwüstet und zerstört ist - als habe sich nichts verändert. Amano erklärt sich das durch eine Begebenheit vor 30 Jahren (neue Rückblende, ähnlich dem alternativen Ende von Uro IV), als Himi, zu einer schönen und reifen Frau herangewachsen, sich zum Schloß begab, um dort auf Chojin zu treffen und es mit ihm zu treiben. Doch der Chojin stellte sich als Betrüger heraus, ein mächtiger Dämon aus Makai, der nur danach trachtete, Himis alias Kyo-Os Kräfte für sich selbst zu gewinnen. Es gelang ihr jedoch, den Dämon zu vernichten und den Bannkreis um das Schloß erfolgreich zu verteidigen. Als nächstes tritt Nagumo auf den Plan, immer noch als Engel der Zerstörung, und Amano weiß, daß die Geburt des wahren Chojin unmittelbar bevorsteht. Tatsächlich erscheint auch über dem Schloß ein riesiges Gebilde, in dessen Innern sich die Quelle des Lebens befindet, in der ein neues Wesen entsteht... In den Tagen danach herrscht völlige Anarchie in den Straßen Osakas - Dämonen, Menschbestien und Menschen laufen Amok und liefern sich einen erbitterten Kampf. Amano trifft auf Megumi und Kuroko und versucht herauszufinden, was geschehen ist, und warum Chojin der Welt so viel Unglück beschert. Sie werden von einer Horde geschlechtsloser Klone angegriffen - der blaue Typ vom Cover - die offenbar aus der Residenz des Chojin (dem Gebilde oberhalb des Schlosses) stammen und finden heraus, daß es sich dabei um eine von Chojin erschaffene neue Rasse handelt, die weit mächtiger sein soll als die Bewohner der drei Welten und parapsychologische Kräfte besitze, mit deren Hilfe sie unter anderem auch das Blutbad in Osaka verursacht habe. Der Klon, von dem sie das erfahren, schafft es dann mittels dieser Kräfte, Megumi den Kopf zu verdrehen und besorgt es ihr heftig. Es folgt eine erneute Angriffswelle und Amano wird durch einen Kopfschuß niedergestreckt, kann aber im späteren Verlauf wieder zum Leben erweckt werden. (Wäre ja wirklich Schade gewesen, wenn unser Held Amano in dieser Episode ins Gras gebissen hätte). Während er im Koma liegt, hat er eine Vision von Himi, die ihm erklärt, daß Chojin beabsichtigt, die Bewohner der drei Welten im gegenseitigen Kampf auszurotten um Platz zu schaffen für die neue, höherentwickelte Rasse. Das erklärt auch, warum Nagumo noch immer Chojins Todesengel ist - er wird noch gebraucht, bis die neue Rasse die alten vollständig verdrängt hat. Entsetzt über diese Grausamkeit erklärt Amano, daß er den Chojin ab sofort als seinen Feind betrachte und ihn bekämpfen werde. Jetzt gehe es um Sieg oder Niederlage, Vernichtung oder Überleben, alles oder nichts....

Wie schon gesagt, die 5. Staffel bleibt definitiv unvollendet und das ist sicher auch kein Drama, da diese Episode unterm Strich die schwächste ist. (Trotzdem hätte ich gerne erfahren, wer am Ende gewinnt...)

MV

CD-ROMS Sexy

DIE „BISHOJO MANGA“ SERIE

"Bishojo" bedeutet "hübsche Mädchen" und damit ist der Inhalt dieser CD-Roms auch schon zusammengefaßt - niedliche Mädchen und sexy Ladies in (wenig) Hülle und (umso mehr) Fülle (besonders obenherum)!
Eine Augenweide, besonders natürlich für männliche Leser, denn die Computergrafiken kommen zwar nicht ganz an die Abbildungen auf den CD-Covern heran, sind jedoch ausnahmslos in guter bis sehr guter Qualität (im Gegensatz zu Bootlegs wie „Deep Hard“, „Manga Girls“, „Nippon Hard“ & Co.) wobei die "Spiele" (besonders viel gibt es dabei für den Zuschauer nicht zu tun, mit Ausnahme von „True Love“ klickt man sich so durch und trifft ab und zu mal eine Entscheidung...) der "reinen" Art Gallery etwas überlegen sind. Bei den meisten CD-Roms dieser Serie kann man übrigens zwischen einer englischen, einer französischen und sogar einer deutschen(!) Textfassung wählen.

Venus Select - Bishojo Manga Vol.2

Otaku OTK 10102

Bei diesem Pseudo-Spiel schlüpft man in die Rolle von Saeki, Produzent der "Venus"-Computergames, der eine Hauptdarstellerin für sein nächstes Werk sucht und sich zwischen seinen vier "Stars" - den Typen "Mädchen von nebenan", "kindliche Unschuld (ha,ha!)", "traditionelle Japanerin" und "(nur scheinbar) spröde Geschäftsfrau" - zu entscheiden versucht, indem er mit ihnen gemeinsam die "Höhepunkte" (ähem) ihrer bisherigen Adult-Film- bzw. Gamekarriere durchgeht. Das Casting fängt ganz harmlos an - mit einem kurzen Steckbrief der jeweiligen Dame einschließlich Maßen und Lieblingsspeise - dann fallen zusehends immer mehr die Hüllen und es geht richtig ab. Da Saeki und seine Stars bereits eine recht lange Liste von gemeinsamen Produktionen vorzuweisen haben, ist so ziemlich das ganze Spektrum an Darstellungen vertreten - erotische Einzelportraits, Szenen zu zweit, zu dritt... Im Gegensatz zu den meisten Erotikmangas und Animes finden sich hier auch keine weißen Flecken, phantasieanregende Symbole oder Pixel über den interessanten Stellen. Es wird alles gezeigt - und lieber zu deutlich als zu subtil. Wer davon noch nicht genug hat, kann auch hier wieder die 18 (teils sehr kurzen) Tracks der Hintergrundmusik auf seinem CD-Spieler laufen lassen - typische Anime-Background-Melodien im MIDI-Sound. Und wer sich lieber durch fremdsprachige Klänge antörnen läßt (oooh la la) kann neben der deutschen auch noch eine französische oder englische Textfassung abrufen.

Bishojo Manga - Fantasy Art Gallery from Japan

Otaku OTK 10101

Ein buntes Sammelsurium an Darstellungen mehr oder weniger bekleideter Mädchen von süß bis sexy, so ungefähr aus jedem Genre, das man sich denken kann, wobei die Fantasy-Motive allerdings stark überwiegen. Die 4 Tracks der Hintergrundmusik kann man sich auch auf jedem normalen CD-Player anhören, elektronisch-futuristische Computermusik im MIDI-Sound.

Ring-Out - Bishojo Manga Vol.3

Otaku OTK 10103

Als Ayas Vater seine Schulden nicht bezahlen kann, wird das Mädchen von der Yakuza als "Anzahlung" mitgenommen und zum "Pro-Lesring" vor den Augen einflußreicher (aber anonymer) Vertreter von Politik und Wirtschaft gezwungen. Dahinter verbirgt sich kein mißglückter Versuch, "Wrestling" in japanischer Silbenschrift zu schreiben, sondern eine Abart desselben, in der (nicht nur) Lesben im Ring gegeneinander "kämpfen". Alle Tricks sind erlaubt, und wer zuerst "kommt" hat verloren! Als Spieler schlüpft man in die Rolle der bislan unschuldigen und völlig naiven Aya, bekommt deren Gedanken (und vor allem Gefühle...) hautnah mit und mu versuchen, die richtigen Entscheidungen zu treffen, um zum Beispiel im Clinch mit Wildcat Homma und Queen Mika durchzuhalten denn besonders, wenn man letztgenannter Dame unterliegt (in jeder Hinsicht...) wird´s unangenehm! "Der Verlierer muß bestraft werden..." Aber natürlich kann das "Spiel" auch ganz anders verlaufen... Bei diesem Spiel, das ebenfalls wahlweise deutsch, englisch oder französisch abgerufen werden kann, hat der Spieler wesentlich mehr Möglichkeiten, durch sein Verhalten den Ausgang des Geschehens zu beeinflussen, dennoch ist es mehr eine Bild-Galerie als ein Spiel im Sinne der handelsüblichen Konsolen-Games. Sehen und Genießen, heißt die Devise... Hören übrigens auch, denn erstmals wird die CD nicht nur von MIDI-Hintergrundmusik begleitet, sondern auch von den original japanischen Dialogen, was den Flair ungemein verstärkt.

Time Stripper - Bishojo Manga Vol.4

Otaku OTK 10104

Ähnlich wie „Ring Out“ ist dies hier ein Textabenteuer, bei dem man durch Anklicken der entsprechenden Befehle Einfluß auf die Handlung nehmen kann. Diese präsentiert sich als verrückte High School-Sci Fi-Sex -Comedy, bei der es nicht nur in diversen Betten äußerst lebhaft zugeht. Die Qualität der Grafiken ist durchweg gut, nur einige Bilder sehen von den Farben her etwas seltsam aus. Alle Bilder im Spiel selbst sind (im Gegensatz zu den „freeware“/Internet-Bildern) unzensiert und unverpixelt, es gibt also eine Menge zu sehen für´s Geld. Auch diese CD wird nicht nur von MIDI-Sounds begleitet, sondern von den original japanischen Dialogen. Die Untertitel sind wahlweise deutsch, französisch oder englisch abrufbar. Shinji Nakayama ist ein fauler Student, der eigentlich nur für eines Talent hat: „Matratzensport“. Und das bringt ihn ganz schön in Schwierigkeiten, als eines Tages zwei süße Mädels aus der Zukunft bei ihm auftauchen („bei ihm“ ist gut - Mako landet splitternackt auf seinem Kopf...). Die durchgedrehte Nonn ist hinter Makos Freund her - kein Geringerer als Shinjis zukünftiger Enkel (!) und nebenbei der Erfinder der Zeitmaschine - und wenn sie ihn nicht bekommen kann, soll ihn auch niemand anderes haben. Was bedeutet, daß sie vorhat, seine Geburt zu verhindern. Egal, wie...! Mako wiederum tut alles, um Shinji dazu zu bewegen, die Zukunft in die richtigen Bahnen zu leiten, sprich: seiner Freundin an einem bestimmten Tag einen Antrag zu machen. Dummerweise hat besagte Freundin erst am Vormittag mit unserem Helden Schluß gemacht , da er sie andauernd betrogen hat, und will ihn jetzt nie wieder sehen. Und als wäre das noch nicht genug, sind sowohl seine Kollegin beim Nebenjob als auch sein Arbeitgeber hinter ihm her und Shinji muß für das bevorstehende Schulfest eine Sängerin organisieren, hat aber dummerweise das Geld verloren, mit dem er sie bezahlen soll... ob er die Gage „abarbeiten“ kann oder ob ihm seine merkwürdigen „Gäste“ (oder gar seine Ex, bzw. Zukünftige) dazwischenfunken - oder ob am Ende alles völlig anders kommt, nun, das müßt Ihr schon selbst herausfinden...

True Love - Bishojo Manga Vol.5

OTK 10105

Die bisher aufwendigste Produktion der Bishojo Manga-Reihe, und das erste „richtige" Spiel nach Vorbild der in Japan extrem beliebten Dating-Simulationen wie „Tokimeki Memorial", „Sentimental Graffiti" etc.,ist wahlweise auf Englisch oder Deutsch spielbar und für Windows 95 oder 98 geeignet. Erstmals kann man unter vier verschiedenen Helden-Typen (Normalo, Intellektueller, Sportskanone oder Playboy) wählen, und diesen - wenn man will - sogar den eigenen Namen geben. Die so erschaffene Spielerfigur ist Student an einem japanischen College, und nun hat man als Spieler einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung (ein Studienjahr), in dem man seine Zeit gut einteilen muß, um an der Uni gut abzuschneiden, den Körper zu trainieren, diversen Vergnügungen nachzugehen und dabei sein Aussehen nicht ganz zu vernachlässigen. Dafür stehen einem jedoch nur eine bestimmte Anzahl möglicher Aktivitäten pro Tag zu - und stürzt man sich auf eine, um den Punktestand zu verbessern, sinken unweigerlich die Punkte in den anderen Bereichen... Je nachdem, was man macht, gibt es natürlich eine ganze Menge süßer Mädels, die man treffen (und mit denen man in pikante Situationen geraten) kann - wer sich viel mit Malerei beschäftigt, wird z.B. immer wieder auf die ebenfalls kunstbegeisterte Miyuki treffen. Es hängt vom aktuellen Punktestand, und von den Handlungen des Spielers ab, wie diese Schönen auf einen reagieren - und ob man es schafft, vor Ablauf der festgelegten Zeit eine, zwei oder gar alle ins Bett zu kriegen; eine Beziehung mit der Sandkastenfreundin oder der umschwärmten Schülersprecherin anzufangen oder womöglich von der sexy Lehrerin verführt zu werden. Oder ob vielleicht auch gar nix läuft (...leider verloren). Mit Abstand das bisher beste und interaktivste Adult-CD-Rom-Game auf dem westlichen Markt, bei dem nur die musikalische Untermalung durch MIDI-Dateien (keine Dialoge!) etwas nervt - ich rate zum Spielen ohne Ton und mit nebenbei laufendem Anime-Soundtrack (z.B. „Watch").

Vol. 1 bis 3 sind für PC und Macintosh geeignete Hybrid-CD-Roms. Mindestvoraussetzungen sind hierbei ein 486er PC, mit Minimum 8MB RAM und Windows 3.1. /Windows 95 bzw. Mac OS 68020, System 7, und in jedem Fall eine 256-Farben-Grafikkarte (640x480) und mindestens 4 MB RAM sowie ein 2fach-CD-Romlaufwerk oder besseres.
Vol. 4 bis 7 sind leider nur noch für den PC erhältlich (die Mac-Version wurde aus Kostenersparnisgründen nicht mehr integriert), wobei Vol. 5 - 7 nur auf Windows 95 oder besser laufen.

Paradise Heights - Bishojo Manga Vol.6

OTK 10106

und

Return to Paradise Heights - Bishojo Manga Vol.7

OTK 10107

Vol. 6 der Bishojo Manga-Reihe wurde früher fertiggestellt als Vol. 5 „True Love", weil diesmal auf die dt. und frz. Übersetzung verzichtet wurde, das Spiel ist also nur in Englisch erhältlich. Etwas nachteilig wirkt sich hier lediglich der Betrieb auf Win 95 aus (im Gegensatz zu den Vorgängern Vol. 1-4 läuft das Spiel nicht mehr auf Win 3.1.), da dieser die Ladezeiten der Bilder recht nervtötend in die Länge zieht - das ist allerdings ein grundsätzliches Problem, und wo die Möglichkeit besteht, rate ich persönlich zum Betrieb der Spiele im DOS-Modus. Das Spiel an sich ist sehr einfach (schnelle „Erfolgserlebnisse" garantiert!) und selbst mit wenig Englischkenntnissen ohne Weiteres zu bewältigen. Diesmal bekommen wir eine Art Adult-Version von „Maison Ikkoku" präsentiert: Paradise Heights ist ein Wohnblock voll mit sexy jungen Mädchen und Frauen: Kayo, die den halben Tag verschläft und von der niemand weiß, was genau sie nachts eigentlich arbeitet - die beiden Studentinnen Yuki und Ayako - die verruchte Sekretärin Kyoko und die flusenhirnige Miyuki, die stets beteuert, sie hatte keine Affaire mit ihrem letzten Boß (vielleicht hat sie es nur nicht gemerkt??) und dann ist da noch die niedliche Misa, die als Hausmeisterin fungiert. Ihr zur Seite gestellt wird Keigo, ein glückloser Ex-Programmierer, der als Mädchen - ähh, Junge für alles bald zum „Mann für alle" wird... Teil 2 präsentiert die Fortsetzung der Story mit einigen neuen Charakteren - wie der burschikosen neuen Hausmeisterin Miki oder dem neu eingezogegen Trio Suzuko, Tamami und Harumo - und einigen alten Bekannten wie Keigo, für den es immer schwieriger wird, seine erotischen Affairen diskret zu „erledigen"... und eine davon auch noch mit der Tochter seines neuen Chefs!! Da kann nur noch Kayo helfen...

Achtung! Bishojo Manga 1-3 sind leider inzwischen vergriffen!

Vorschau

Für 1999/2000 können wir uns auf zwei weitere Titel der Bishojo Manga-Reihe freuen, für die allerdings noch kein offizieller Termin feststeht:

Let´s Party - Bishojo Manga Vol. 8

Der achte Teil der Bishojo-Manga-Reihe wirbt mit dem Slogan „Lesbian Space Vixens on Holiday". Im Mittelpunkt der Sci-Fi-Sex-Comedy steht die Weltraumpiratin Asaruto Bedi, eine vollbusige, rothaarige Sexbombe, die mit ihrer Partnerin und Geliebten Fang Pang die Galaxis unsicher macht. Um sich von diesem Streß einmal zu erholen (und dabei jede Menge Spaß zu haben!!) beschließt Bedi, Ferien zu machen und steuert das Mallorca der Milchstraße an - auf zu „Sea, Sex and Sun"!! Ohne zu ahnen, daß ihnen der Weltraumdetektiv Ragnan bereits auf der Spur ist...
Wer schon „Time Stripper" mochte, und auf SF-Comedies wie „Lum", „Tenchi Muyo" „Galaxy Fraulein Yuna" etc. steht, sollte sich „Let´s Party" auf keinen Fall entgehen lassen; aber auch für alle anderen sollte das Spiel einen Blick mehr als wert sein.

Crazy Knuckle - Bishojo Manga Vol. 9

Und hier das Adult-Game für alle Beat´em up- und Martial Arts-Freunde... Der junge Zado ist der unangefochtene Meister der tödlichen Kampfkunst „Crazy Fist" - alles, was er noch meistern muß, ist die „Attacke des Leuchtenden Todes", um der mächtigste Fighter zu werden, den die Welt jemals gesehen hat. Doch darin hat er einen Rivalen... Die sexy Reina, ebenfalls eine Schülerin der „Crazy Fist", hat sich bei Zado eingenistet, mit dem festen Vorsatz, ihn auf die Matte zu legen. Ob im Kampfring oder im Schlafzimmer (oder wo auch immer sonst) ist ihr dabei egal - und „Crazy Fist" ist natürlich nicht der einzige „Kontaktsport", den sie dabei im Auge hat... Das gleiche gilt allerdings auch für die reizende Karatekämpferin Nara. Und für die Kung Fu-Kämpferin Sarasa. Und für vier weitere Kämpfer und-innen, die Zado entweder als Gegner oder als Partner, im Ring oder im Bett, gegenübertreten werden... Alle Game-Freaks, die „Toshinden" besonders wegen der sexy Sofia, „Street Fighter" wegen Cammys hautengem Bodysuit oder „Fatal Fury/King of Fighters" wegen Mais wogender Oberweite liebten, können sich auf „Crazy Knuckle" schon heute freuen...

Hentai Anime Poker

Dieses Strip-Pokerspiel ist auf einem 486er PC, 16 MB RAM und Windows 95 oder 98 spielbar. Kaum habt ihr die CD in das Laufwerk gelegt, kommt auch schon die Installationsmaske, bei der ihr auch das Spiel in deutsch installieren könnt. Nach dem Start könnt ihr euch 3 von 4 zur Wahl stehenden Pokermiezen als Gegnerinnen aussuchen. Ihr wählt eine von 5 Spielarten aus. Als Einsatz müßt ihr nun Dollars hergeben. Geht euch das Geld aus, ist wie üblich beim Strippoker, der Einsatz die Wäsche. Verspielt ihr eure Unterhose, ist das Spiel aus. Nun besteht die Möglichkeit zwischen Geben, Ansagen und Erhöhen. Allerdings könnt ihr keine schlechten Karten gegen neue eintauschen und obendrein sind die Mitspielerinnen von so einem hohen Schwierigkeitsgrad, daß es mir selbst nach stundenlangem Dauerzocken nicht gelungen ist die Mädels endlich völlig nackt zu sehen. Dazu kommt dann noch, daß, wenn man endlich gute Karten hat und ordentlich bieten kann, die Mädels die Karten einfach fallen lassen und man nur mickrige Kohle kassiert. Es ist übrigens eine Erweiterung erhältlich, in der man dann gegen Sailor Moon, Belldandy, Rei & Asuka und einige andere bekannte Charaktere „antreten" kann...
MV

Three Sisters´ Story
JAST USA J-001
Für: Win 95 oder MS DOS

Dieses Game ist bereits einige Zeit erhältlich und dürfte damit für viele Adult-Game-Otakus bereits ein „alter Bekannter" sein. Die nur auf englisch erhältlichen Textabenteuer von Jast USA unterscheiden sich grundsätzlich nur wenig von den von Otaku veröffentlichten Games, verwenden allerdings weniger „ganze" Bilder. Weite Strecken der Handlung werden einfach durch eines von mehreren Motiven des gerade handelnden Charakters (immer die gleiche Grundfigur in wechselnder Kleidung) vor dem jeweils aktuellen Hintergrund illustriert. Als Gipfel der Gefühle blinzeln die Figuren dann mal oder bewegen den Mund. (Man fühlt sich irgendwie an Kiss-Dateien erinnert...) Nichtsdestotrotz ist die Qualität der Grafiken sehr gut, und als zusätzliches Plus sind sämtliche im Spiel gezeigten Bilder absolut unzensiert. Etwas nervig ist lediglich, daß nicht alle möglichen Reaktionen/Antworten zu einer Fortsetzung der Story führen. In manchen Situationen gibt es nur eine einzige richtige Antwort, und um diese zu finden, muß man entweder alle vorhandenen Möglichkeiten durchprobieren oder aber eine davon mehrmals anwählen, was der fortlaufenden Handlung natürlich zu einigen derben Brüchen verhilft. (... und ganz ehrlich: nachdem ich eine Stunde in der Schule herumgeirrt war auf der Suche nach Emi, packte mich allmählich die Lust, das ganze Spiel in die Ecke zu schmeißen. Zumal die auf der CD mitgelieferten Cheats auch nicht viel halfen) Ein weiterer Nachteil der Jast USA-Spiele ist der, daß es (besonders in Verbindung mit Windows 95) unter Umständen zu Laufschwierigkeiten oder Systemabstürzen kommen kann, wobei bei mir eigentlich alle außer einem Spiel sofort problemlos liefen. Die Texte sind ansprechend geschrieben, spannend, humorvoll (wo angebracht) und auch für Spieler mit beschränkten Englischkenntnissen gut zu verstehen.

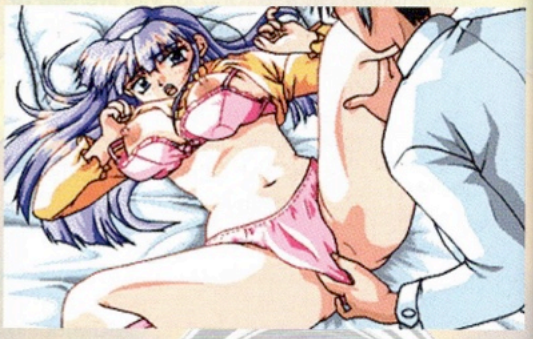
Als Spieler schlüpft man hier in die Rolle von Koichi Sanada. Seine Eltern sind vor nicht allzulanger Zeit umgekommen, und die Schuld daran sehen Koichi und sein Bruder Eiichi beim ehemaligen Chef ihres Vaters, Shoji Okamura. Die Brüder sinnen auf bittere Rache... Während Eiichi, der Ältere, unter falschem Namen aus dem Hintergrund agiert, schleust sich Koichi in die Schule ein, die auch Okamuras Töchter besuchen, und freundet sich mit diesen an: die elegante Yuki, die nach dem mysteriösen Verschwinden ihres Vaters die Familie so gut sie kann aufrechterhält, die temperamentvolle Emi, die rasch zu Koichis Freundin wird und die niedliche Risa, die Jüngste. Bald hat Koichi mehr als nur ein Problem am Hals: nicht nur hat er die Schwestern richtig liebgewonnen, steht aber plötzlich auch bei diesen zwischen allen Stühlen (oder besser: Bettkanten), Eiichi ist nach wie vor nicht davon abzubringen, die Familie des vermeintlichen Mörders mit allen Mitteln in den Abgrund zu treiben. Und er hat Schlimmes mit den Schwestern vor...

Vor den „Erfolg" haben die Programmierer den Schweiß gesetzt, die Schule am Anfang ist eine Hürde, die es erst einmal zu überwinden gilt. Hat man das jedoch erst einmal geschafft, wird man mit einem hervorragenden High School-Erotikkrimi belohnt.

Season of the Sakura
JAST USA J-002
Für: Win 95 oder MS DOS

Beinahe schon legendär durch die lange Wartezeit („Kommt nächsten Monat"; „Jetzt endlich erhältlich"), ist dieses CD-Rom-Game im Vergleich zu den anderen eher harmloser Natur. Von einigen sehr deutlichen Darstellungen im Finale einmal abgesehen, reduziert sich das Ganze hauptsächlich auf mehr oder weniger dezent angedeutete Erotik und Nackt(bade)szenen. Nichtsdestotrotz ist dieses Game mein absoluter Favorit unter den hier vorgestellten, denn es bietet eine astreine Romantic Comedy , wie sie Takahashi, Katsura & Co. . nicht schöner hätten schreiben können, und die auch einige witzige und interessante Infos über das Alltags- und Schulleben in Japan vermittelt. Als zusätzlichen „Gag" kommen einem fast alle Charakterdesigns verdächtig bekannt vor - im Klartext, wer schon immer einmal davon geträumt hat, ein Schuljahr lang mit den Heldinnen aus Magic Knight Rayearth, Neon Genesis Evangelion und St. Tail in einer von Captain Misato unterrichteten (urks) Klasse zu sein - hier ist Eure Chance!!

Im Mittelpunkt des Geschehens steht man hier als Shuji, ein neu an die Kotobuki Prep School kommender Bursche , der nicht nur mit einer überdrehten Mutter und einem Hobbyspanner als Vater (ja, er heißt Nobuyuki - Tenchi Muyo läßt grüßen) gestraft ist, sondern auch noch damit, in jedem Sport ein Naturtalent zu sein. (Ja, Matratzensport inbegriffen). Zum einen fehlt Shuji so jegliche Herausforderung - zum anderen steht er dadurch für seinen Geschmack viel zu sehr im Mittelpunkt . An der neuen Schule will er also ein neues, ganz unauffälliges Leben anfangen - aber da hat er die Rechnung ohne seine neuen Mitschülerinnen gemacht, die alle nur das Eine von ihm wollen: nämlich, daß er ein Mitglied ihres Sportclubs wird!!



Ein Jahr lang begleitet man Shuji und Co. , erlebt mit ihnen die Zeit der Kirschblüte, die Klassenfahrt ans Meer (wo es jede Menge Aufregung gibt, wenn Rei, ähh, Ruri plötzlich verschwunden ist - und wer am Ende wohl mit wem das Zelt teilt??) und vieles andere. Und irgendwann muß Shuji sich entscheiden - nicht nur für einen Sport, sondern vor allen Dingen für eine Frau...

Runaway City
JAST USA
Für: Windows 95 oder MS DOS

Hiroaki steht kurz vor dem Schulabschluß und vor dem Problem, was er danach mit seinem Leben anfangen soll. Arbeit? Studium? Glücksspieler? Unterweltboß? Superheld? So verbringt er seine letzten Ferien damit, in der Stadt herumzuhängen und deren Tages- und Nachtleben zu erkunden, in der Hoffnung, irgendwo, irgendwie die richtige „Eingebung" zu erhalten, die ihm klarmacht, was er werden will. Und nach zahlreichen Treffen mit faszinierenden Fremden und niedlichen Klassenkameradinnen (deren Privatleben die ein oder andere Überraschung bietet...) ist es dann soweit. Hiroaki beschließt, seine besondere Fähigkeit - er ist ein Schoßkind des Glücks, was immer er anpackt, geht gut - dazu einzusetzen, anderen zu helfen, ihre Träume zu verwirklichen. Und daß es sich dabei auch um einige „feuchte" Träume handelt, dürfte bei all den Damen in seinem Bekanntenkreis wohl selbstverständlich sein... hey, es ist schließlich ein Adult-Spiel!

Nocturnal Illusion
RCY
Für: Windows 95

Dieses Spiel zeichnet sich zunächst einmal durch ein etwas kleineres Sichtfenster aus; bei dem die Bilder in einem ansprechend gestalteten Rahmen auf der normalen Benutzeroberfläche liegen. Als schneller Leser empfand ich persönlich das Tempo, in dem die Dialoge Buchstabe für Buchstabe auf dem Screen erschienen, unangenehm langsam, für andere ist es vielleicht gerade richtig, zumal die Texte in Englisch gehalten sind. Die Grafiken entsprechen von der Qualität denen der anderen Spiele. Das Intro ist relativ lang, man muß einige Zeit durchhalten, bis irgendetwas passiert (wohlgemerkt: nicht „bis zur ersten Sex-Szene"!). Dann allerdings ist man plötzlich mitten drin in einer geheimnisvollen Mystery-Story um ein labyrinthartiges altes Haus und seine ungewöhnlichen Bewohner, in der es wie gewohnt ziemlich „heiß" hergeht.
Im Mittelpunkt steht Shinichi, ein Student, der in den Semesterferien einen Ausflug auf´s Land macht. Dort gerät er in ein Unwetter, das ihn beinahe das Leben kostet. Zuflucht findet er in einem alten Herrenhaus, das fast nur von Frauen bewohnt ist. Von ein paar Geistern, märchenhaften Gestalten und Dämonen abgesehen. Was mag das Geheimnis der Villa sein, und wird Shinichi sie je wieder verlassen können? Oder bleibt er für immer ein Gefangener im Labyrinth der Geisterwelt? Oder steckt am Ende etwas ganz anderes dahinter?

Adult-Parodien

Unter den Fans in Japan ist es gang und gäbe, zu beliebten Anime- und Mangaserien eigene Abenteuer selbst zu zeichnen und zu kopieren oder in kleiner Auflage drucken zu lassen. Diese „Dojinshi" genannten (wörtlich „Werk von Gleichgesinnten" d.h. von Fans für Fans) Fan-Comics sind nicht selten Adult-Parodien, die die offiziell „braven" Helden und -innen von Serien wie Sailor Moon, Tenchi Muyo oder Evangelion nackt und/oder an mehr oder weniger derben Sex-Aktivitäten beteiligt zeigen. Was hierzulande einen Sturm der Entrüstung verursachen würde, wird dort selbst von den Autoren der offiziellen Fassungen weitgehend geduldet (sehr selten kommt es einmal vor, daß gerichtlich gegen die Autoren solcher Fan-Parodien vorgegangen wird). Fans hierzulande haben natürlich - außer bei einer Japanreise - so gut wie keine Chance, an die begehrten Erotikfassungen „ihrer" Serien heranzukommen, einschlägige Einzel -artworks zu fast jeder Serie können jedoch en masse aus dem Internet geladen werden; seien es harmlos-verspielte Bilder, in denen die Nacktheit vielleicht nur angedeutet ist oder Hardcore-Darstellungen, in denen nichts der Phantasie überlassen bleibt. Wer keinen Internetzugang hatte, blieb da bisher außen vor oder konnte bestenfalls auf Bekannte von Bekannten setzen, die Disketten mit entsprechenden Bilddateien unter der Hand weitergaben.Seit einiger Zeit gibt es jedoch auch Collections dieser Artworks auf CD-Rom (für Windows und/oder Macintosh) zu kaufen. Systemvoraussetzungen sind jeweils 8 MB RAM sowie ein WWW-Browser (Netscape Navigator oder Internet Explorer 2.0; diese Software ist aber auf der CD-Rom enthalten).

Dream World (LTT/CANN)

umfaßt eine Sammlung von ca. 80 unzensierten erotischen Computer -grafiken aus den Jahren 1993 - 1996 - teilweise aus bekannten Serien (Nadia, Evangelion uvm.), teilweise Eigenschöpfungen im gleichen Stil.

Borderline Collection

(J-List: Pucci Pucci P-001)
präsentiert sämtliche Bilder der „Borderline"-Dojinshi-Reihe von Naomoto Sakaki, sowie nicht wenige Extras (zwei kurze Mangas mit engl. Übersetzung, ein Interview, Entwurfsskizzen u.v.m.).

Sämtliche Bilder sind unzensiert und die zwei - leider inzwischen vergriffenen - Collections umfassen jeweils das gesamte Spektrum von „relativ harmlos" bis Hardcore. Im Gegensatz zu den aus dem Netz gezogenen Bilddateien sind diese hier übrigens lizenziert, d.h. es verdienen zur Abwechslung einmal diejenigen daran, denen es zusteht: die Urheber der Bilder. SH

Der folgende Text befindet sich zwar als Einleitung auf der beigelegten CD-ROM, doch wollten wir auch denjenigen Lesern einen kleinen „Überblick" vermitteln, die unglücklicherweise nicht über einen Computer mit entsprechendem Laufwerk verfügen können.

Hentai

Die Erotik ist eine Komponente des Gemüts, die schon immer existiert hat und die uns gemäss den verschiedenen Kulturen seit den ersten Anfängen der Menschheit begleitet hat. Logischerweise galt der sexuelle Akt und dessen Erforschung schon immer als vorrangiges Element für die Beurteilung der Reife, der Kultur und der Zeitdauer eines Volkes. Wenn sich die sexuellen Gepflogenheiten von Zeitepoche zu Zeitepoche verändert haben und später als altmodisch, bigott, übermässig oder unkeusch bezeichnet wurden, so standen diese doch stets im Mittelpunkt und bildeten einen Grund zur Erforschung der Beschaffenheit jener Zivilisation, die diese hervorgebracht hatte, denn die sexuelle Freiheit entspricht nahezu immer einem tiefgreifenden Bewusstsein des Ichs sowie einer tief wurzelnden philosophischen Kultur.

Der berühmte Kamasutra geht auf eine geschichtliche Zeitepoche zurück, in der Indien eine derart hochkultivierte und sozial hochentwickelte Nation war, daß die weibliche Befriedigung jener des Mannes keineswegs untergeordnet war. Diese erste Annäherung an das Konzept der sexuellen Gleichberechtigung, die Tausende von Jahren zurückliegt, liefert uns eine Vorstellung der selbstsicheren Kultur eines Volkes, die leider heutzutage kilometerweit in einen Obskurantismus zurückgefallen ist, wenn man unsere heutigen Gepflogenheiten diesem erleuchteten, in der ganzen Welt berühmtesten erotischen Text gegenüberstellt.

Im Rahmen der verschiedenen Kulturen sowie deren Erforschung liessen sich erstaunliche Entdeckungen machen, und zwar ausgerechnet an Hand der Beobachtung deren sexueller Gepflogenheiten. Die antiken Römer beispielsweise praktizierten die freie Homosexualität als erwarteten und normalen Fakt, und die berühmten öffentlichen Bäder, in denen sie einen grossen Teil ihrer Zeit verbrachten, waren erstaunlicherweise beidgeschlechtig.

Im Lauf des sogenannten Mittelalters befand sich die Figur der Frau gegenüber der Figur des Herrenmannes in einer ausgesprochen unterdrückten und unwürdigen Stellung. Dieser Abgrund zwischen den Geschlechtern hat selbstverständlich zu einer grossen Verwirrung im Rahmen des sexuellen Aktes geführt, mit besonders rohen Praktiken, wie die berüchtigte Jus primae noctis, wobei der Feudalherr das Recht und die Pflicht hatte die Jungfräulichkeit jeder einzelnen Braut seines Lehens zum Zeitpunkt deren Hochzeit selbst zu überprüfen.

Im 18. Jahrhundert herrscht eine grosse Libertinage, die jedoch hinter einer augenscheinlichen Sittlichkeit verborgen ist, so daß die Werke des berühmten **Marquis De Sade** zumeist auf Ablehnung stossen.

Schliesslich hat die katholische Kultur ein nicht wegzudenkendes Gewicht gehabt, die, aufbauend auf dem Antiken Testament und der Zerstörung der Städte Sodom und Gomorrha durch Gott, die Menschen gezwungen hat den sexuellen Akt lediglich als Versuch der Fortpflanzung anzusehen.

Doch auch heute noch, nach langer Zeit, in einer Welt, in der die Bildung und damit die Fähigkeit des Denkens anscheinend viel weiter verbreitet ist als früher, ist das Tabu der Sexualität noch immer der höchste, mächtigste und unüberwindlichste Block unserer Gesellschaft.

Wenn das zwanzigste Jahrhundert einerseits anscheinend bereits alles und noch mehr gezeigt und den Sex von jedem Blickwinkel her ausgebeutet hat so leben wir heute andererseits am Rande eines unglaublichen und gefährlichen Abgrundes. Man hat spezifische Wege am Rande oder jenseits des gegenwärtigen Begriffs der Legalität geschaffen, wo der Sex eindeutig missbraucht wird, und zwar genau aus dem Grund weil die normalen Kulturwege den Sex noch immer als etwas Schmutziges, Unmoralisches und vor allem als etwas ansehen, das mit der Vorstellung selbst von Kultur nicht vereinbar ist. Es ist nur zu offensichtlich, daß eine derartige Situation geradezu dazu beiträgt, daß die parallelen Wege, die den Sex ausbeuten von jenem Sittlichkeitsbegriff genährt werden, der diese Wege der Öffentlichkeit verbergen will und aus dieser ihre hauptsächliche Kundschaft schöpfen.

Doch gehen wir der Reihe nach vor. Zu Beginn der 80-er Jahre befasst sich eine von den schicksalhaften Jahren 1967-68 anscheinend befreite Welt mit dem Thema Sex, und zwar auf Wegen, über die bis dahin noch niemand gewagt hatte dieses Thema in der Öffentlichkeit auch nur anzudeuten.

Es entsteht der pornographische Film. Bislang hatte es nur kurze Amateur-Videofilme gegeben, die ausschliesslich für den privaten Umlauf gedacht waren. Doch mit „Deep Throat" zeigt ein Film erstmals ganz offen und ohne falsche Tabus den sexuellen Akt wie dieser mehr oder weniger übertrieben seit Alters her in jedem Bett der Welt vollzogen wird. Ein riesiger Skandal, doch dieses Genre, vielleicht gerade weil es verboten ist, speist sich selbst. Weitere Filme werden veröffentlicht, und wer dazu in der Lage ist wirft sich sofort kopfüber in diesen neuen Markt. Ein Film nach dem anderen wird veröffentlicht, einige in guter Ausführung, andere selbstverständlich nicht. Werke wie „Hot Pursuit" machen wegen ihrer aufmerksamen Regie von sich reden, doch sie werden in ein zwielichtiges Ghetto abgedrängt, aus dem sie nie ans Sonnenlicht kommen werden.

Selbstverständlich wird die Pornographie sofort als ein Monster bezeichnet, mit dem sich ausschliesslich verdrehte Lüstlinge und degenerierte Monster befassen, und ebenso selbstverständlich ist diese Behauptung schlichtweg falsch. Es ist einerseits zwar sicherlich zutreffend, daß sich viele frustrierte Personen auf dieses Genre stürzen und dessen begeisterte Liebhaber werden, doch andererseits muss man gestehen, daß der künstlerische Ausdruck eines gut gedrehten Werkes bei dem Betrachter unweigerlich Anerkennung, Begeisterung und Lust hervorruft. Fast immer gehören die erbittertsten Verleumder des Genres zu jener Gruppe von Leuten, die noch nie den Mut hatten etwas von dem zu sehen, was sie kritisieren.

Doch mit der Zeit bringt die Ächtung der Pornographie diese neue Ausdrucksform unweigerlich dazu den Preis immer schlechterer Produkte zu bezahlen, bei denen es ausschliesslich darum geht weibliche Körper und eine schier endlose Aufeinanderfolge von Geschlechtsakten vorzuführen - ohne jegliche gekonnt konstruierte Verschmitztheit, die den Erfolg der Filme zu Beginn ausgemacht hatten. Aus dem TV-Umlauf ausgegrenzt und in spezifische Kinosäle verbannt, hat sich das Genre des Pornofilms immer mehr in sich selbst zurückgezogen und dessen Verehrer in die Stille des Schamgefühls.

Andererseits gibt es, wenn man ehrlich ist, wohl keinen grossen Unterschied zwischen der Darstellung einer Sexszene und der Darstellung einer Action- oder Abenteuerszene. Hierbei handelt es sich ausnahmslos um lebhafte Szenen. Dort wo die sogenannte Schwelle der öffentlichen Sittlichkeit überschritten wird steht die Freiheit des anderen auf dem Spiel, doch wir dürfen nicht vergessen, daß eben jener Begriff der „öffentlichen Sittlichkeit" Jahr für Jahr im Rahmen der Einschränkungen verändert wird, die eine Gesellschaft hervorbringt. Was unterscheidet also eine romanische Sex-Szene zwischen zwei Darstellern, wie wir dies bei jedem Film aus den USA gewohnt sind von einer gleichen Darstellung, die diesen Akt lediglich realistisch darstellt, ohne

diese unter der Heuchelei von Bettlaken, Unterwäsche und Halbdunkel zu vertuschen?
Unter einem anderen Gesichtspunkt hat die Meinungsfreiheit, ein Fundament für jede zivilisierte Kultur, keinen Grund eingeschränkt zu werden, wenn es um unsere eigene Grundthematik als Menschen geht: dem Sex.
Die Einengung in ein extremes Getto hat selbstverständlich dazu geführt, daß Extreme dieser Richtung geschaffen wurden, darüber hinaus Nebenrichtungen, die, eben aus dem Grund, daß sie keiner gesetzlichen Kontrolle unterlagen, immer „extremer" wurden. Das heutzutage so traurigerweise trendyhafte Phänomen der Pädophilie ist nichts anderes als das Ergebnis einer Degeneration, die auf der Angst vor der Akzeptanz des Sex sowie auf dem kulturellen Obskurantismus, die dem Sex auferlegt wurde beruht.
Es ist ganz offensichtlich, daß eine angemessene Sexualerziehung, insbesondere wenn diese in der Jugend erfolgt, die Männer und Frauen der Zukunft zu einer reiferen und bewussteren Kunst des Liebens führen würde. Die Tatsache, daß die Menschen auf einem ausserordentlich schwierigen Gebiet, wie jenem der Beziehung mit der anderen Einheit, allein gelassen wurden und hierbei durch Voreingenommenheiten in Ängste versetzt und durch unsinnige Angstvorstellungen aus der Bahn geworfen wurden, konnte im Lauf der Zeit nur zu sexuellen Verirrungen verschiedener Art führen, die auf jeden Fall gefährlich für die Gesellschaft werden. Andererseits gilt als erwiesen, daß, je mehr eine Gesellschaft in einer Richtung unterdrückend und destruktiv einwirkt, die Gesellschaft selbst dazu beiträgt, daß sich deren hauptsächliche Ventil-Energien insbesondere in jene Richtung bewegen.
Im Lauf der letzten Jahre haben verschiedene pornographische Filme, wie Latex und Shock von **Michael Ninn** dank deren akkurater Regie und eines beängstigenden Drehbuchs Aufsehen erregt, wobei offensichtlich wurde, daß auch pornographische Filme zu bedeutenden Filmproduktionen aufsteigen könnten, sofern sie ihren Platz in der Kinowelt finden würden, anstatt in der tristen Unterwelt zu vegetieren, in die sie seitens einer unvorbereiteten Welt hinabgestossen wurden.
Die imaginäre Welt der Bilder und des Films wird immer wieder von neuen Schönheiten bevölkert, und es lässt sich nicht leugnen, daß die Venus von Milo wegen ihrer perfekten Körperform zwar immer wieder bewundert wird, daß dies jedoch nicht möglich ist gegenüber des wirklichen Körpers einer ebenso schönen Frau, wie beispielsweise **Sunset Thomas** oder die unvergängliche **Tracy Lords**. Die Schönheit des nackten Körpers, die bereits im Rahmen der schönen Künste beschworen wurde hat noch immer ihre Mühe den meisten zugänglich zu sein - angesichts der immerwährenden und ignoranten Scheu der Heuchelei.
Doch das Genre der Erotik erlebt trotz allem unterschiedliche Phasen und Vorgehensweisen, je nach den jeweiligen Ländern: einerseits scheinen sich jüngstens die grossen Produzenten - mit dem neuen Film von **Stanley Kubrick** - endlich sehr scheu diesem Genre zu nähern; andererseits erfolgt eine neue und parallele Invasion einer neuen Art die Pornographie wahrzunehmen: Japan und seine Hentai haben unseren Westen erreicht!
Hierbei muss darauf hingewiesen werden, daß Japan, wie sämtliche Industrieländer tiefgreifende gesellschaftliche Frustrationen durchlebt, die dazu führen, daß die Sexualität, wenn überhaupt, in noch verderblicherer Weise erlebt wird, als dies im Westen der Fall ist. Doch die widersprüchlichen Gesetze Japans ermöglichen die Möglichkeit des Genusses eines erotischen Films für ein überaus weitgefächerteres Publikum, als dies bei uns der Fall ist, und zwar dank des Zeichentrickfilms. Die Zeichentrickfilme sind in der Tat voller erotischer Anspielungen, die hier im Westen absolut undenkbar sind, und die, wenn schon nicht als geschmacklos, dann jedenfalls als zensierungsbedürftig angesehen werden. Die allgegenwärtige Heuchelei führt dazu, daß ein Grossteil der Faszination verschiedener hervorragender japanischer Zeichentrickfilme verloren geht, wobei all jene Passagen geschnitten werden, die nach der Ansicht eines bornierten Erwachsenenpublikums dem vor dem Fernseher alleingelassenen Heranwachsenden schaden könnte. Als ob ein Busen von Ranma 1/2 tatsächlich Stürme der sexuellen Unentschlossenheit in einer Person hervorrufen könnte, die bereits selbst von schweren gesellschaftlichen Schäden gestört ist! Von der subtilen Erotik, die mehr oder weniger alle japanischen Produktionen ausstrahlen ist der Schritt hin zu der extremsten Erotik nur sehr klein - und heute für jeden zu haben.

Die unmittelbare Wirkung der himmlischen Schönheit einer mit sehnsüchtigen Augen gezeichneten Nymphe kann eine noch ergreifendere Erotik beinhalten als jene, die den wunderschönen Models des Zazael von **Philip Mond** innewohnt. Wenn man diesem nun die erotische Ironie des Betrachters im Rahmen von Figuren hinzufügt, die in der Vorstellungswelt der Öffentlichkeit schon immer rein und unschuldig waren, dann ist die Wirkung mit Sicherheit eine der aufreizendsten und „verbotensten", die man sich vorstellen kann.
Zu den ersten Autoren, die versucht haben das Universum der Erotik mit ihren Werken zu bevölkern gehören der unvergängliche und immerwährende **Go Nagai** mit Werken wie Harenchi Gakuen. Und gerade dieses Werk hat innerhalb jenes Universums, das bereits dank Osamu Tezuka enorm zu wachsen begann, zu einer bedeutenden Bewegung innerhalb der japanischen Kreativität beigetragen.
Nagai erweiterte seine Werke Grandizer und Devilman mit sehr pikanten Produktionen, wie Cutey Honey oder Kekko Kamen, und andere Autoren kamen hinzu. Urusei Yatsura von **Rumiko Takahashi** umfasste verschiedene erotische Anklänge, obgleich diese sicher nicht mit offensichtlicher Erotik und verschmitzter Ironie gespickt waren, doch mit Cream Lemon gelang ihm der grosse Sprung, und mit **Toshio Maeda** wurde der Kreis geschlossen.
Die japanische Erotik beruht auf zwei Hauptrichtungen, aus denen sich im Lauf der Zeit sämtliche anderen entwickeln. Cream Lemon, den wir als den ersten - nebenbei gesagt: äusserst gelungenen - Versuch definieren können, entwickelt jugendliche und kindliche Themen; und auch dies wieder angesichts der japanischen Gesetzgebung, die besagt, daß „die Genitalien von Kindern und kleinen Mädchen nicht zensiert werden dürfen, da es sich hierbei nicht um sexuell reife Personen handelt". Dahingegen war **Maeda** der Erfinder des Genres der Aliens mit dämonischen Monstern mit allegorischen Tentakeln - eine neue Weise um die Zensur zu umgehen, und unvergessen ist der von ihm kreierte Archetyp: der berühmte Urotsukidoji.
Der japanische Zeichentrickfilm geht also sofort auf Distanz zu den „reiferen" und in einem gewissen Sinn gekünstelten Produktionen, wie beispielsweise jene von **Ralph Bakshi** und seinem Fritz the Cat, die er den Cartoons von **Crumb** nachempfunden hatte. Im Land der aufgehenden Sonne befasst man sich mit den sonderbarsten sexuellen Regungen, wobei man sich auf jene scheinbare Unschuld und die illusorische Strenge einer Welt beruft, die ihre gesamte erotische Schubkraft im Verborgenen, in dem zum Teil abartigen Lernen der Jungen und Mädchen in den ergebenen Schulen Japans auslebt.

Aus diesem Phänomen ergibt sich darüber hinaus der Begriff des erotischen Videospiels, einer weiteren pornographischen Erscheinung, die in Japan einen riesigen Erfolg hat. Hier ist der Spieler selbst der Protagonist, der mit einer Schar von jungen Mädchen zu tun hat, die jeweils bereit sind sich immer neuen und phantasievollen Spielen hinzugeben, wobei die Fähigkeit allein darin besteht das richtige Wort im richtigen Augenblick zu sagen!
Wenn nun das Phänomen des Hentai bei uns beginnt Fuss zu fassen, dann ist es an

der Zeit dieses einer aufmerksamen, nicht gerade oberflächlichen Analyse zu unterziehen um die Unterschiede, die Hintergründe und Abrundungen sowie die augenscheinlichsten Ähnlichkeiten mit jenem, was wir gewohnt sind zu sehen, zu suchen. Sicherlich wird es nicht schwierig sein diese Produktionen zu zensieren, gerade wegen der unentwegten Gegenwart von jungen Mädchen, doch wenn man diese mit einem aufmerksameren, einem tieferen und klinischen Blick betrachtet wird man feststellen welch subtile Verschmitztheit hinter jeder dieser Darstellungen verborgen liegt. Eine, trotz allem, arglose und mitunter sogar reale Verschmitztheit, die vielleicht gerade deshalb als unbequem und wenig geschätzt erachtet wird, wobei man jedoch vergisst, daß es sich im Grunde um Zeichentrickfilme handelt. Der Vorwurf, den man diesen Werken gegenüber anführen kann, d. h. daß bestimmte Instinkte angesprochen werden, kann ohne weiteres umgekehrt werden, wenn man diese Werke - wie dies in Japan der Fall ist - als Entladungsventil ansieht oder, abgesehen von deren erotischen Inhalten, zumindest als interessante und sehenswerte Werke. Auf diese Weise können wir uns mit weitaus mehr Poesie - und in weniger vulgärer Art, wie dies leider bei uns in der westlichen Welt geschieht - gegenüber der Welt der Pornographie öffnen, und dies ohne Tabus und Voreingenommenheiten: um all die möglichen Verschwommenheiten zu erleben, die das Meisterwerk der Natur unserer Sinne und Phantasie umfassen. Und diesmal ohne Heuchelei - und Ängste.

Dämonen

Dem bereits erwähnten **Toshio Maeda** gebührt der Lorbeerkranz des Erfinders eines horror-erotischen Genres, der das Genre des Horror-Splatter mit der Erotik verknüpft und hierbei unterschiedliche Gefühlsregungen sowie insbesondere eine intelligente und gewandte Umgehung des Problems der Zensur in die Wege leitet.
Maeda ist der Kopf, der sich hinter dem monumentalen Fresko Urotsukidoji verbirgt, bis heute das berühmteste und repräsentativste Werk des Genres. Obwohl die Sage bereits an ihrem fünften Kapitel angelangt ist hatte **Maeda** trotzdem genügend Zeit andere Abenteuer, wie Demon Beast Invasion zu produzieren. Mit Urotsukidoji hatte er ein neues Erzählschema geschaffen, doch mit Demon Beast Invasion wiederholt Maeda im Grunde die Ideen seines vorangegangenen Erfolges.
Jedenfalls befasst sich nicht nur **Toshio Maeda** mit diesem unglaublichen Genre. Unter den repräsentativen Werken kann man La Blue Girl nicht unerwähnt lassen: hierbei werden die Tentakel als Ersatz des männlichen Glieds eingesetzt. Und weiter: Venus Five, eine erotische Neufassung des berühmten Sailor Moon, Rei Rei, Nightmare Campus, das ebenfalls von **Maeda** bearbeitet ist, Beast City, Vampire Madonna, und andere.
Wie bereits erwähnt, ist die vorwiegende Thematik dieses Genres der Horror. Nahezu sämtliche Protagonisten beinhalten die Rolle der Verteidiger vor einer übermenschlichen Macht, und diese sind fast immer Gymnasiasten.
Hierbei muss hervorgehoben werden inwiefern dieses Schema in Japan unumgänglich ist, damit sich die Zuschauer mit der Erzählung identifizieren können. Die Vorstellung eines Superhelden, der allzusehr von der alltäglichen Realität entfernt ist kommt in japanischen Zeichentrickfilmen so gut wie nie vor. Mit dem Held, der anscheinend den ganz normalen Mitmenschen gleicht kann sich der Zuschauer hingegen weitaus unmittelbarer identifizieren. Hierbei spielt überhaupt keine Rolle ob die Erde von Aliens zerstört oder ob ein Gymnasium von Dämonen verwüstet wird, die Hauptsache ist, daß die Heldenhaftigkeit des Schülers gezeigt wird, der Du selbst sein könntest und gleichzeitig die Nacktheit der idealen Mitschülerin. Die Verknüpfung dieser beiden Faktoren hat zu einem enormen Erfolg dieses Genres geführt, das zugleich das bedeutendste Beispiel für das japanische Hardcore ist.
Doch kommen wir zum Problem der Zensur zurück. Abgesehen von dem bereits angeführten Gesetz über die unreifen Sexualorgane beruht die strenge Zensur Japans auf anderen Gesetzen. Ein Artikel der Verfassung aus dem Jahr 1947 besagt: „keine Zensur wird beibehalten", doch dieses Vorhaben war de facto nicht durchsetzbar, so daß der Artikel 1948 durch folgendes Gesetz erweitert wurde: „... es ist nicht notwendig Geschlechtsteile nicht zu zeigen, doch es dürfen keine Details gezeigt werden, die die Aufmerksamkeit des Zuschauers erwecken (...) es dürfen keine anatomischen Details gezeigt werden...". Selbstverständlich gibt es schier unendlich viele Möglichkeiten derartige Verbote zu umgehen. Das Verschwinden des anatomischen Details wird für den Japaner unmittelbar zur Möglichkeit den sexuellen Akt noch pikanter zu gestalten, und auch hierbei gibt es die unterschiedlichsten Möglichkeiten. So werden beispielsweise die Meko Masks eingesetzt, d. h. die farbliche Vertuschung in grosse Pixel, oder die Win Masks, d. h. eine Art computerisierte Übermalung der betreffenden Zone. Weiterhin spielen die Autoren mit Durchsichtigkeiten oder eben in deren Details sehr stilisierte Sexualorgane. Mit **Maeda** entsteht, wie bereits angeführt, eine neue Art die Zensur zu umgehen. Von der Bestimmung ausgehend, daß man die Dinge nicht so zeigen darf, wie sie tatsächlich vor sich gehen, wird der sexuelle Akt zwischen einem Mädchen und einem Monster mit zahlreichen Tentakeln offensichtlich zu einem irrealen - und damit darstellbaren - Etwas. Beim Betrachten von Filmen wie Urotsukidoji oder La Blue Girl muss man feststellen, daß es unmöglich ist, trotz der andauernden Verhältnisse Dämon-Frau, auch nur einen sogenannten normalen Beischlaf im Detail zu erkennen. Darüber hinaus muss hinzugefügt werden, daß in Japan keinerlei Zensur besteht, was den weiblichen Busen anbelangt, daher sieht man auch so oft explizite Fummeleien, usw. Das gleiche gilt selbstverständlich für den männlichen Samenerguss, mit dem die Mädchen ohne weiteres bedeckt werden dürfen, Hauptsache, daß nicht allzu deutlich dargestellt wird, woher dieser stammt. Wenn es sich dann auch noch um den Samenerguss eines „Monsters" oder eines „Dämonen" handelt, wird die Sache noch viel einfacher.

Im Lauf der letzten Jahre sind die japanischen Zensurvorschriften etwas freizügiger geworden, und zahlreiche Richtlinien sind heute längst nicht mehr so streng wie früher, wohl auch angesichts des gigantischen wirtschaftlichen Umsatzes des Hentai-Umlaufs. Trotzdem ziehen die meisten Herausgeber den Zensureffekt vor, damit die Filme nicht allzu pornographisch explizit - und somit, für die japanische Mentalität, vulgär - werden.
Nachfolgend haben wir die repräsentativsten Beispiele für das Genre des Horrorfilms ausgewählt, an Hand deren Sie sich eine Vorstellung über das oben Geschriebene machen und Ihr Urteil selbst fällen können.
Gutes Zuschauen.

Verlorene Unschuld

Wie bereits zu Beginn dieser CD ROM angeführt wurde gilt das unreife Sexualorgan in Japan als nicht zensierbar, doch dies ist nicht der einzige Grund für die riesige Beliebtheit der japanischen Lolitas.

Die Leidenschaft für die Unschuld wird unter verschiedenen Umständen in Sexualität umgewandelt. Die Schüchternheit ist ein grundsätzlicher Aspekt des japanischen Erotik-Trickfilms. Eine der Charakteristiken der typischen weiblichen Hentai-Figuren ist deren scheinbares Schamgefühl während des Beischlafs. Oft sind die Backen der Mädchen rot angelaufen, die Augen feucht und die Blicke nahezu überrascht, obwohl sie sich nur allzu bewusst dessen sind, was sie tun. Die Verknüpfung zwischen Schüchternheit, Unerfahrenheit und Sex beinhaltet selbstverständlich einen äusserst starken erotisch-subtilen Schub, wodurch zahlreiche Autoren unmittelbar einen riesigen Erfolg hatten. Hinzu kommt bei einigen Produktionen die äusserst feine Art der Zeichnung.

Ausgehend von den Mangas und bei der Berücksichtigung einer äusserst soften Erotik kommt man nicht umhin die niedlichen Schülerinnen von Masakazu Katsura anzuführen, der sich darauf spezialisiert hat herrliche Popos zu zeichnen, oder jene von **Satoshi Urushihara**, der hingegen ein hervorragender Zeichner von weiblichen Brüsten ist.

Eines der repräsentativsten Werke dieses Genres ist mit Sicherheit die Serie Cream Lemon. Die Hauptfigur von Cream Lemon ist jedesmal ein junges, unerfahrenes Mädchen, die das einzige Ziel hat zum Sexualobjekt all jener zu werden, denen sie begegnet. Gemäss des Stereotyps des jungen Mädchens bei der ersten sexuellen Erfahrung basiert die Serie Cream Lemon stets auf Themen und Situationen mit wenigen unmissverständlichen Fixpunkten. Der Schöpfer dieses Genres ist der inzwischen sehr berühmte **Yuji Moriyama**, der mit seiner „Zitronencreme" einen Riesenerfolg hat.

Ein weiterer Autor dieses Genres ist der inzwischen ebenfalls berühmte **U-Jin**. Seine Produktionen, von Angel bis Juliet, von Sakura Tsushin bis Psycho Lesson sind insgesamt sehr gut gemacht und reich an einer beispiellosen Kleinarbeit. Selbstverständlich handelt es sich auch hier um junge Mädchen, die sich mit den ersten sexuellen Impulsen und Liebesspielen sowie mit den diesbezüglichen Unentschlossenheiten befassen. Hierbei muss beachtet werden, daß **U-Jin** nicht immer mit dem Begriff Hardcore gleichzusetzen ist, da seine Arbeiten oft nur eine liebliche Erotik andeuten, wodurch diese, wie auch insbesondere jene von Sakura Tsushin, mit den schönsten Zeichnungen auf Papier von Masakazu Katsura vergleichbar sind. Es muss hinzugefügt werden, daß diese Arbeiten, wenn sie gut gemacht sind, keineswegs zur Pädophilie anspornen. Es sind hingegen aufmerksame und romantische Gedankengänge über das berüchtigte erste Mal, über den - morbiden oder normalen - Einstieg in den Sex. Sex also als Vergnügen, als ruhige, friedliche und begeisternde Weise einfach zu sein und zu leben. Durch das Eindringen in eine Welt zwischen Licht und Schatten, die wir alle, auf welche Weise auch immer, ohne Heuchelei durchlebt haben.

Verschiedenes:

Selbstverständlich befasst sich die japanische Erotik mit den unterschiedlichen Genres mit der gleichen Unternehmungslust, wie jedes andere vergleichbare Produkt aus anderen Ländern. Wenn einerseits verschiedene Stereotypen oft unverändert bleiben, so gibt es andererseits eine Vielfalt von Figuren, die jede Nische des Genres ausfüllen.

In Trickfilmen, wie Junk Boy oder Golden Boy begegnen wir Hauptfiguren, die reifer sind als jene der Serien wie Cream Lemon, und die sich auch mit bestimmten sexuellen Aktivitäten befassen. Der Fetischismus beispielsweise wird sowohl mit grosser Ironie wie als regelrechter sexueller Impuls verwendet. Wir möchten an einen ironischen Trickfilm mit dem Namen Dash! Kappei von Tatsunoko erinnern: In diesem alles andere als explizit erotischen Film gerät die lustige Hauptfigur jedesmal in Extase, wenn sie weibliche - insbesondere weisse - Slips sieht. Das Thema wird auf unterschiedlicher Weise auch in anderen Produktionen behandelt, und zwar von der mehr oder weniger expliziten Ironie bis hin zum Sadomasochismus. Hierbei werden über die Zensurproblematik hinaus Ersatzorgane, wie Vibratoren, Ketten, usw. eingesetzt.

Diesbezüglich gibt es Werke, wie Bondage Queen Kate mit drei kleinen sadomasochistischen Feen oder Ogenki Clinic, eine legendäre erotische Produktion, die vor Ironie überquillt, in der ein Arzt und seine Krankenschwester alles nur mögliche tun um die unterschiedlichsten Patienten von ihren Ängsten und Frustrationen zu „heilen".

Neben dem Genre der Ironie gibt es auch das Abenteuer-Genre, wobei im Rahmen von mehr oder weniger gut konstruierten Sciencefiction- oder Kriminalhandlungen erotische Szenen eingeflochten werden, die, je nach Film, vom Softcore bis hin zur expliziten Erotik reichen.

Weiterhin können wir den berühmten **Go Nagai** mit seiner Kekko Kamen nicht unerwähnt lassen: hier bekämpft die untypische Heldin die Besessenen einer Oberschule, wobei sie lediglich mit einer Maske bekleidet ist!

Selbstverständlich gibt es auch das Thema Homosexualität. Einige Mangas, wie „Das Gedicht vom Wind und den Bäumen" sind in die Geschichte des japanischen Trickfilms eingegangen, und sonderbarerweise handelt es sich hierbei oftmals um Figuren an der Grenze zwischen den Geschlechtern.

König des „zweideutigen" Genres ist der grosse **Hiroyuki Utatane**. Seine Werke -, die insgesamt auf dem ständigen Verlangen des Mannes nach Sex aufgebaut sind, wobei jedoch der sexuelle Akt an sich in bescheidener Fröhlichkeit ausgeführt wird, und zwar wie ein besonders vergnügliches Spiel zu zweit, zu dritt oder zu viert - sind voller zweideutiger Figuren.

Wir können es nicht unterlassen dieser langen Liste das Phänomen der Parodien hinzuzufügen, denn immer häufiger werden die bekannten Figuren von Geschichten wie Dragonball, Evangelion, Sailormoon, usw. in Hauptfiguren erstaunlicher erotischer Abenteuer verwandelt. In diesen Filmen wird gezeigt, wie die Figuren, die wir bereits so gut kennen, ihre „intimste Zeit" verbringen, und daher haben diese auch einen beispiellosen Erfolg bei ihrem Publikum.

Abschliessend können wir sagen, daß die erotischen Produktionen Japans die verschiedensten nur erdenklichen Genres abdecken und, da es sich um Zeichnungen handelt, bis hin zu den gegensätzlichsten Extremen, mit aufreizenden und willensstarken jungen Mädchen in lusterregenden Posen, die manchmal menschlich gar nicht möglich sind und doch gerade deshalb noch aufreizender sind.

„Sex ist Vergnügen" scheinen uns die japanischen Autoren sagen zu wollen. Sex ist schön und kann selbst mit einem Monster wunderschön sein. Andererseits: wenn wir schon so sind wie wir sind ..., dann müssen wir wohl oder übel damit leben. Ohne Schamgefühle, ohne Heuchelei, doch stets und auf jeden Fall mit Respekt vor dem anderen.

Noch einmal: Gutes Zuschauen!

„No Sex, please!“

ZENSUR IN COMICS:

„Die Geschichte der Comics ist eine Geschichte der Comic-Zensur“, schreibt Achim Schnurrer in seinem Buch „Comic: Zensiert“. Er muss es wissen, wird sein Verlag doch seit 1995 von der wohl umfassendsten Justiz-Posse der Nachkriegsgeschichte in diesem Bereich heimgesucht. Angefangen von der Durchsuchung der Geschäftsräume mit Konfiszierung von 150 Titeln, über die Beschlagnahme von Tausenden Comics (u.a. auch Ralf Königs „Bullenklöten“) 1996 und 1997 in über 1200 Buchhandlungen bundesweit wegen angeblich drohender „Gefahr im Verzug“ bis hin zu den Prozessen mit über hundertseitigen Anklageschriften und Gutachten traf es Schnurrers „Alpha Comic Verlag/Edition Kunst der Comics“ besonders hart. Ursache dieser laut „Börsenverein des Deutschen Buchhandels“ „größten Aktion gegen den Buchhandel seit 1933“ war eine Anzeige des dubiosen Vereins „M.U.T.“ („Menschen, Umwelt, Tiere“). Prozess- und Anwaltskosten, Strafgelder sowie der Verdienstausfall wegen verunsicherter Buchhändler, die palettenweise Titel aus dem Verlagsprogramm zurückschickten, um weiteren Ärger mit der Obrigkeit zu vermeiden, treiben das traditionsreiche Verlagshaus, aus dem u.a. „U-Comix“, „Schwermetall“ und die deutsche Version von „Penthouse Comix“ stammen, an den Rand des Ruins.

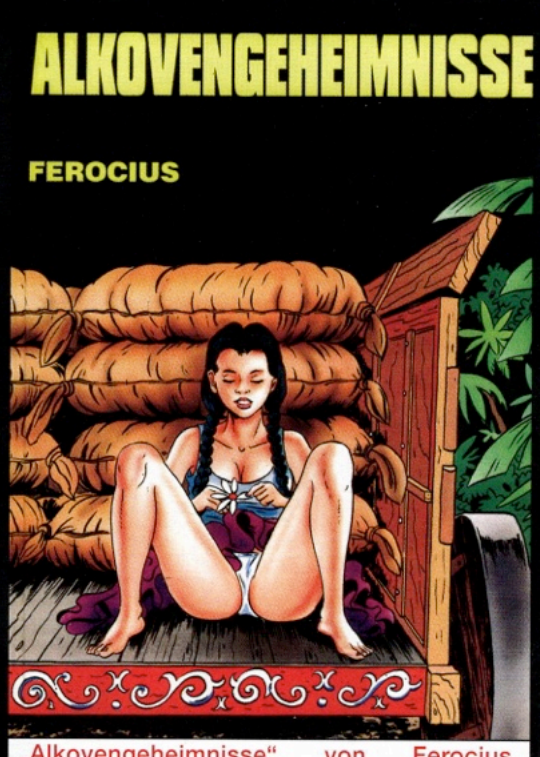
Zum Hauptverfahren vor dem Landgericht Meiningen muss man sagen: Es kreist der Berg und gebiert eine Maus. Übrig geblieben waren zu Prozessbeginn noch ganze sieben Comics. Bereits während der Verhandlung stellte der Staatsanwalt selbst Antrag auf Verfahrenseinstellung gegen weitere drei Titel, und zur Verurteilung am 15.2.1999 wegen „gemeinschaftlich begangener Verbreitung pornographischer Schriften“ führte letztlich eine einzige Seite des Albums „Alkovengeheimnisse“ von Ferocius aus dem niederländischen Hofmann Verlag, die als 'tatbestandsrelevant' übrig blieb. Zwar räumte das Gericht ein, dass es sich bei den Comiczeichnungen wohl um Kunst im juristischen Sinne handele. Die Verletzung anderer Grundrechte - insbesondere der Schutz von Ehe und Familie - überwögen aber. Da die Geschichte erkennbar nur dem Zweck diene, „obszöne sexuelle Darstellungen zu zeigen“, ließ der Richter das Album einziehen und verhängte eine Strafe von jeweils DM 2.500 für die drei angeklagten Verleger. Angesichts der ursprünglichen Menge an verdächtigen Comics immerhin ein 9/10-Freispruch, drohte doch eine Höchststrafe von 15 Monaten Gefängnis. Wegen angeblicher Verfahrensfehler ging Oberstaatsanwalt Hönninger in Revision, und die Sache landete am 15.12.1999 vor dem Bundesgerichtshof. Damit nicht genug, verwies der BGH den Fall zur Neuverhandlung zurück an die Kammer in Meiningen, wo die kostenintensive Farce demnächst in eine neue Runde gehen wird.

Dieser aktuellste Fall darf als unrühmlicher Höhepunkt einer wohl typisch deutschen Ablehnung der „Neunten Kunst“ gelten, die sich bis in die Anfänge der ersten Bilderbögen vor rund 100 Jahren zurückverfolgen lässt. Spätestens seit den 1950er Jahren, als sich der Comic zum Massenmedium entwickelte, wird immer wieder versucht, Inhalte und Zeichnungen zu unterdrücken, abzuschwächen oder zu verbieten sowie die Hersteller und Vertreiber einzuschüchtern oder zu bestrafen.

Woher kommt der Argwohn gegenüber dieser populären Form von Unterhaltungsliteratur? Warum gilt es auch in einer reizüberfluteten Mediengesellschaft noch als „jugendgefährdend“, „moralethisch desorientierend“ oder gar „sozialschädlich“, etwa nackte Phantasiegestalten auf's Papier zu bringen.

Wie ein Blick in die Kulturgeschichte zeigt, zählen Liebe und Tod, Sexualität und Gewalt zu den faszinierendsten Themen, die beispielsweise in der bildenden Kunst oder in der Literatur seit den alten Hochkulturen unzählig oft dargestellt wurden. Ebenso wie diese geheimnisvollen Tabus schon immer zur Überschreitung verlockten, zielten die Herrschenden darauf ab, den Aggressionstrieb genau so energisch unter Kontrolle zu kriegen, wie die Sexualität, denn Kontrolle - auch und gerade über die Bilder - bedeutet Machterhalt. Ein probates Mittel zur Reglementierung ist das Anerziehen von Schamgefühl. Da das „Böse“ emotional stets anregender sei als das „Gute“, und weil vor allem Heranwachsende leicht beeinflussbar seien, müsse man auf deren Konsumverhalten ein besonders scharfes Auge werfen.

Am Anfang stehen also das Verbot und die Lust, es zu umgehen. Als Spielwiese der Phantasie eignet sich das zeitgemäße Medium Comic besonders gut, sich auch diesen betont interessanten Bereichen zu widmen, gerade in Formen, die in der



„Alkovengeheimnisse“ von Ferocius, Hofmann Verlag o.O. o.J., Covermotiv

„Alkovengeheimnisse“, inkriminierte Seite

Realität unmöglich oder zurecht untersagt wären. Es lag also nahe, die Ausdrucksmöglichkeiten einer simultanen Wort-Bild-Kombination ebenfalls für die spannenden Bereiche von „Sex & Crime“ umzusetzen. Diese Experimentierfreude führt gerade im Comic - dem „Rock'n'Roll der Kunst“ - zwangsläufig zu Konflikten. Ebensowenig wie im Film ist die Unterscheidung zwischen erlaubter Kunst und verbotener Gewaltverherrlichung oder Erotik und Pornographie auch in der graphischen Literatur zweifelsfrei, und auf der einen Seite vom subjektiven Empfinden des Betrachters, auf der anderen Seite vom jeweils herrschenden politischen und moralischen Klima abhängig. Die Menge macht das Gift.

„Eight-Pager“, unzensiert in: Bernd Brummbär: „Comic-Strip-Tease“, Frankfurt: Brumm-Comix, 1971, S. 9 zensiert in: Andreas C. Knigge: Sex im Comic, Frankfurt: Ullstein Verlag, 1985, S. 136

Dabei unterscheidet das Strafgesetzbuch (§ 184) zwischen tolerierbarer Erotik, verpönten „Soft-Pornos“, die „unter den Ladentisch“ verbannt gehören, und generell verbotener „harter Pornographie“ (mit Gewalt, Kindern oder Tieren). Eine unselige Vermischung von zumindest theoretisch akzeptablen sexuellen Praktiken wie S/M und nicht zu tolerierendem Kindesmissbrauch. Überschreitet ein Werk die jeweiligen Moralvorstellungen und gesellschaftlichen Tabus, drohen Strafen. Diese liegen im Ermessensspielraum des jeweiligen Richters, denn die juristische Porno-Definition ist interpretationsfähig: „Ein Medium ist pornographisch, wenn es unter Hintansetzen aller sonstigen menschlichen Bezüge sexuelle Vorgänge in grob aufdringlicher Weise in den Vordergrund rückt und wenn seine objektive Gesamttendenz ausschließlich oder überwiegend auf Aufreizung des Sexualtriebes abzielt.“ Besonders prekär ist die Vermischung mit gewalttätig wirkenden Motiven oder eindeutig als minderjährig erkennbaren Protagonisten, auch wenn sie lediglich in einer gezeichneten Kunstwelt agieren. Eine weitere gefürchtete Spaßbremse ist die Bundesprüfstelle, auf die wir noch zu sprechen kommen.

Im Gegensatz etwa zu Frankreich, Japan oder den USA zählten in Deutschland Comics nie zur anerkannten „Hochkultur“, die den „Kunstvorbehalt“ in Anspruch nehmen kann. Vielmehr herrscht das Missverständnis vor, die „bunten Blasenbilder“ dienen bestenfalls zur Kinderbelustigung. Letztlich befürchtet man aber eher deren Verblödung. Vor allem wenn die „Bildstreifen“ dem Klischee von monoton-infantiler Unterhaltung nicht entsprechen, weil sie sich mit „adults only“-Themen befassen, werden sie als „Schmutz und Schund“ kritisiert und verfolgt. Die Entrüstung ist geprägt von Unkenntnis und stereotypen Vorurteilen, wie dem Schluss, dass die Leserschaft aus Bildungsmangel zu diesem angeblich primitiven Trivialspaß der Pop-Kultur greife. Gerade da viele Comics billig und weit verbreitet sind, erscheinen sie als unkontrollierbar und besonders gefährlich (ähnlich wie die leicht zu kopierenden Videos oder das schrankenlose Internet). In kostspieligen Luxusausgaben editierte Pornographie mutet weniger bedenklich an, als die Massenware, welche nicht nur wohlhabende „Kenner“ genießen können. Sowohl die Form - gezeichnete Panels, dessen sogenannter „Bildidiotismus“ (W. Hoppe) angeblich das „Neo-Analphabetentum“ (H. Theile) fördere, da sie weder richtige Literatur noch richtige Bildwerke seien - , als auch viele Inhalte wie Abenteuer, Action, Fantasy, Grusel oder Erotik sind bis heute bei den Sittenwächtern umstritten.

Tarzan, original und zensiert, Abb. aus: „Ab 18“ - Band 1, hrsg. von Roland Seim und Josef Spiegel, Münster: Telos Verlag 1995, S. 53

Lediglich unbedenkliche Disney-Produkte, anspruchsvollere Klassiker wie „Asterix“ sowie harmlose (aber gute) „Funnies“ wie die „Peanuts“, „Werner“ oder einige Walter Moers-Figuren erfreuen sich breiter Zustimmung. Bei gewagteren Sujets ist die Öffentlichkeit nicht zuletzt angesichts der aktuellen Sorge wegen „Kinderpornographie“ sensibilisiert gegenüber störenden Einflüssen im „Schutzraum Kindheit“, wie etwa die Indizierung der Dezemberausgabe 1999 des Fashionmagazins „Vogue“ zeigt.

Angefangen von den amerikanischen „Eight-Pagers“ - kleinen Porno-Strips, die anonyme Zeichner während der 1930er und 40er Jahren in ungezwungen eindeutiger Absicht hervorbrachten -, bis zu modernen S/M-Comics beäugen Jugendschützer und Obrigkeit argwöhnisch das Treiben in der „Neunten Kunst“. Eine entscheidende Ursache für das Negativ-Image war 1954 Frederic Werthams fragwürdiges Buch „The Seduction of the Innocent“ (Die Verführung der Unschuldigen), das auch in Deutschland auf den fruchtbaren Boden des „gesunden Volksempfindens“ fiel, da es die Comics als eines der Hauptverursacher für Fehlentwicklungen im Kindesalter verantwortlich machte. Bürgerinitiativen, Kirchenvertreter (vor allem der „Volkswartbund“), Lehrerverbände und Jugendschützer zettelten „Schmökerschund gegen gute Jugendlektüre“-Umtausch-Aktionen an und übergaben unter dem Motto „Was an Schmutz und Schund ich hab', fort damit ins Schmökergrab“ zahllose Comic-Strips und -Books dem Scheiterhaufen. Parallelen zur Bücherverbrennung der Nazis („Flamme empor!“) lassen sich bei solchen Kampagnen kaum leugnen. Beinahe das gesamte Medium wurde von kulturpessimistischen Volkserziehern und Moralpädagogen als „verbrechensfördernde, sittliche Verwahrlosung und Entartung“ verdammt. So charakterisierte die erzieherische Zeitschrift „Jugendschriften-Warte“ 1956 die „Bilderbogen als Bilderdrogen“. Und ein Heiner Schmidt schrieb 1961 in „Unsere Volksschule“: „Die Comics verstopfen ihrem Wesen nach den Weg zum Buch, sie entwurzeln das Wort und verwässern mit der lauwarmen Flut ihrer kraftlosen Bilder die geistige Bildkraft unserer Kinder.“ Das gehört sich ja auch nicht!

Der öffentliche Aufschrei konnte nicht unbeantwortet bleiben. Der hierzulande in Anlehnung an den amerikanischen „Comics Code“ eingeführte „Moral-Codex“ ächtete z.B. die Darstellung von Gewalt und jede Form von Nacktheit, was die flachbrüstigen Heldinnen erklärt, die nach den Retuschen die „Tarzan“, „Tibor“ oder „Akim“-Hefte bevölkerten. Die zeitweilig eingeführte „Freiwillige Selbstkontrolle für Serienbilder“ (SfS) achtete während der Adenauer-Ära auf die Einhaltung der Sauberkeitsstandards, was gelegentlich dazu führte, dass manche Panels schlichtweg unverständlich wurden, nachdem be-

Akim - Sohn des Dschungels, Abb. aus: „Bilder, die lügen", Ausst. Kat., Haus der Geschichte, Bonn 1998

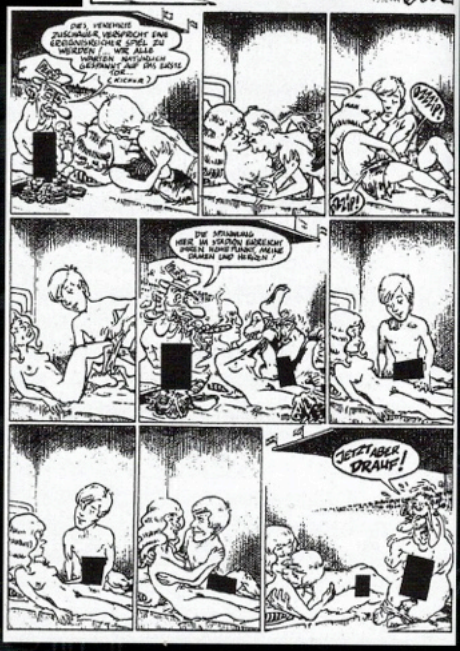
flissene Moralhüter den finsteren Schurken alle Waffen und sonstigen Auswüchse entfernt hatten, damit es gesittet zugeht. Da aber die Unbedenklichkeitsbescheinigung „Geprüft und nicht beanstandet durch die SfS" als eine Art moralisches Gütesiegel nicht unbedingt vor einer Indizierung schützte, stellte das Gremium seine Arbeit wieder ein.

Es erstaunt nicht, dass die 1954 gegründete „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" (BPjS) als eine der ersten Amtshandlungen ein „Tarzan"-Heft indizierte. Kaum bekleidete Dschungelhelden mit entsprechenden Gespielinnen in knappen Fellbikinis (z.B. „Blonder Panther") galten als unzüchtig und verrohend, zumal sie exotisch-wilde Abenteuer zu bestehen hatten. Auch „Akim", „Sigurd", „Der kleine Sheriff", „Falkenauge" und andere Adventure-Pulps traf der amtliche Bannstrahl des Dreier- bzw. 12er-Gremiums, die aufgrund von Hinweisen aus der Bevölkerung über die Jugendämter tätig werden. Bei der Serie „Akim", die nach dreimonatiger Dauerindizierung unter dem Namen „Der Herr des Dschungels" wieder erschien, war die Auflage von 900.000 auf 120.000 geschrumpft. Neben gerichtlichen Verboten - wie 1959 gegen die Münchner Satirezeitschrift „Simplicissimus" wegen eines gezeichneten Covergirls mit „fast unverhüllten Brustwarzen" - führen die bislang über 15.000 Indizierungsentscheidungen (gegen Videos, Bücher, Comics, Tonträger, PC-Spiele usw.) dieser Behörde zur Selbstzensur-Schere im Kopf der Künstler, Autoren, Verleger und Händler.

„Simplicissimus", April-Ausgabe, München 1959, Coverillustration von Kurt Heiligenstaedt, indiziert und polizeilich beschlagnahmt

Erst seit den späten 1960er Jahren lockerte sich der gesellschaftliche Umgang mit bis dato untersagten Darstellungen, die - wie z.B. die „Bizarre"-Zeichnungen von John Willie („Sweet Gwendoline") oder Eric Stantons Bondage-Strips - höchstens unter der Ladentheke kursierten. Als Reaktion auf die heuchlerische Unterdrückung gewagter Themen wie Sex, Horror, Gewalt und Polit-Utopien schwappte von Amerika aus eine Liberalisierungswelle nach Europa. Hier wie dort entwickelten sich in der Underground-Szene kleine Independent-Labels, die als Bürgerschreck provozierten. 1966 erschien mit der deutschen Übersetzung von Jean-Claude Forests „Barbarella" der erste erotische Underground-Comic in der Bundesrepublik. Besonderen Anstoß erregte der Umstand, dass diese kosmische Heroine die Partnerwahl ihrer freien Liebe selbst betrieb. Das galt zu keuschen Zeiten mit bürgerlichem Eheideal als skandalös und führte selbst im Ursprungsland Frankreich zu einem zeitweiligen Verbot des Albums.

Andere Subkultur-Autoren erweiterten die Grenzen des Darstellbaren, auch wenn es ihnen letztlich nicht gelang, die Möglichkeiten der neuen Freiheit für ihr Ziel der Bewusstseinserweiterung und Veränderung gesellschaftlicher Verhältnisse zu nutzen. Vielmehr brach in einer Art Selbstbefreiung alles bislang Unterdrückte an vulgärem Sex und Gewalt hervor. Dabei reichte das Spektrum von Robert Crumbs parodistisch-derbem Schmuddel-Stil bis zu den ausgefeilten Bildwelten eines Will Eisner. Im Zuge von Hippie-Welle und 68er-Studenten-Bewegung wuchsen die Freiräume auch im immer populärer werdenden Medium Comic. Die Erotisierung des Alltags galt für die einen als emanzipatorisch-satirisches Mittel der Befreiung von verklemmter Spießermoral mit Werken wie Robert Crumbs „Fritz the Cat", Frank Springers und Michael O'Donoghues „Phoebe Zeit-Geist" oder Theo van den Boogards „Anne und Hans". Gerade letzterer wurde unter völliger Verkehrung der eigentlichen Aussage 1973 mit der Begründung einer „Reduzierung zwischenmenschlicher Beziehungen auf das Genitale" indiziert.



Übrigens balkte der Ullstein Verlag noch 1985 in Andreas C. Knigges Sachbuch „Sex im Comic" alle heiklen Stellen der Bildbeispiele (auch bei „Anne und Hans") aus, da Indizierungen „Amtshandlungen mit Dauerwirkung" sind.

Denn für die anderen stellten solche Stories einen Angriff auf die Grundfesten der Gesellschaft dar und forderten die Sittenwächter und Bedenkenträger des bürgerlichen Anstands zu zensorischen Gegenmaßnahmen heraus. Kaprizierten sich die subversiv-obszönen Underground-Comix deutlich auf die hässliche und komplexbeladene Seite des Sexes und attackierten die Doppelmoral - was eigentlich weniger frivol als vielmehr abstoßend wirkte -, so erscheint die Indizierung von „Phoebe" 1974 schon nachvollziehbarer. In erotisch-realistischen Zeichnungen durchleidet das unschuldige Mädchen in Anlehnung an Marquis de Sades Romanfigur „Justine" eine regelrechte 'Torture Tour'. Kreuzigung, Vergewaltigung oder Sodomie - alle finsteren Späße, die ihr die herzlosen Übelmänner des jeweiligen Zeitgeistes antun, sollen als Personifikation

„Phoebe Zeit-Geist", Abb. aus: Comic: zensiert 1, hrsg. von Achim Schnurrer, Sonneberg: edition kunst der comics 1996, S. 62

„Donald Duck", in: Barks Library 1, ehapa-Verlag, Stuttgart 19932, S. 38. © Disney

des stereotypen Frauenbildes in den Massenmedien zu verstehen sein, was beim Betrachter schon ein erhebliches Maß an Reflexionsvermögen voraussetzt. Wie auch immer.

Ein Urteil des US-Supreme Courts beschränkte 1974 die fröhlichen Urständ, indem nunmehr jeder Sheriff oder Bürgermeister festlegen durfte, was in seinem County als obszön galt. Damit mussten viele Verleger, die sich nicht an die mehr oder weniger restriktiven Bestimmungen hielten, Anklagen und Strafen von lokalen Pornojägern fürchten. So entstand eine Rechtsunsicherheit, die nicht nur der amerikanischen Szene einen herben Schlag versetzte, da ein Gutteil der in Deutschland vertriebenen Comics aus den USA stammte.

Auch wenn es hierzulande zwar konkrete Jugendschutz- und Strafgesetze (z.B. das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und §§ 131, 166, 184 StGB etc.) sowie zentrale Zensurbehörden gibt, so ergeben deren zeitgeistgemäß auslegungsfähigen Maßstäbe doch eine unübersichtliche Situation darüber, was erlaubt und was verboten ist.

Die vermeintlich neu gewonnenen Freiheiten stießen rasch an bürokratische Grenzen, als Unternehmen wie „Olympia Press", der „Volksverlag" oder „März" ihre Produkte feilboten. So sackte der Frankfurter Staatsanwalt Anfang der 1970er Jahre Alfred Demarcs (d.i. Alfred von Meysenbug) Pop-(un)Artiges „Lucy's Lustbuch" (März Verlag) ein, da dort Prominente aus Politik und Showbiz in lasziven Zusammenhängen agierten. Selbst aufklärerisch gemeinte Bücher wie Günther Amendts „Sexfront" sahen sich nicht zuletzt wegen libertärer Illustrationen mit der Obrigkeit konfrontiert. Massive Indizierungen zwangen Verlage wie „Freibeuter" Mitte der 1970er Jahre zur Aufgabe. Der Aachener Verlag hatte versucht, italienische „fumetti neri per adulti" - spekulative Erwachsenencomics wie „Oltretomba", „Messalina" oder „Jolanda" - auf dem deutschen Markt zu etablieren. Die jeweils ein Jahr wirksame Dauerindizierung praktisch des kompletten Verlagsprogrammes aus zugegebenermaßen umstrittenen, tabubrechenden Sex- and Violence-Stories zwangen die „Freibeuter" schließlich zur Aufgabe. Ähnlich erging es dem „Volksverlag", der neben der Indizierung eines Großteils seines Programms (z.B. viele „U-Comix"-Sonderbände, Alben von „Mali&Werner", Corben und Pichard) mit einer Unzahl von Prozessen überzogen wurde, bis der Konkurs eintrat. Die Reinheit der hiesigen Kulturlandschaft schien gesichert.

Fast immer treffen behördliche Bannflüche kleine Labels, die es jenseits des cleanen Superhelden- oder Disney-Mainstreams wagen, heikle „Problemzonen" zu behandeln. Dazu gehören auch Dokumentationen über Sex und Porno im Comic, die selbst indiziert werden können, wie das 1971 erschienene Buch „Comic-Strip-Tease" von Bernd Brummbär zeigt. Dieser Bildband, der eine Vielzahl von knapp kommentierten einschlägigen Beispielen enthält, kam 1973 auf den Index. Damit traf ihn dasselbe Schicksal, welches sein Kapitel „Auch hier: Zensur" anprangerte.

Große Unternehmen scheuen meist die finanziellen Risiken und den Prestigeverlust eines Skandals wegen Obszönität und schärfen ihren Lektoren beizeiten die Schere im Kopf. Denn im Zweifel für eine puritanisch saubere Moral, herrscht etwa im heilen Disney-Universum eine weitgehende Abwesenheit von Erotik und Gewalt. So war selbst Carl Barks, Disneys genialster Zeichner und Erfinder halb Entenhausens, angehalten, etwa keine betont weiblichen Rundungen darzustellen. In einem „Spiegel"-Interview 1994 erzählte er: „Also ich habe das einmal so, mit Busen gezeichnet. Das hat Ärger gegeben." Und die wenigen Anspielungen werden bei der Übertragung ins Deutsche kindkompatibel entschärft, wie die bildreiche Analyse „Ehapa durchleuchtet" von Boemund von Hunoltstein belegt. Selbst übertriebene Schminke und zu enger zwischengeschlechtlicher Körperkontakt werden abgemildert, um die Kids nicht auf krumme Gedanken zu bringen.

In den 1980er Jahren boomte nicht nur der Comic-Markt, sondern auch dessen Zensur. Anspruchsvolle Autorencomics im aufwendigen Hardcover etablierten sich neben niveauarmer Massenware. Aber gerade die „schlechten" Beispiele sind vom sozio-kulturellen Standpunkt aus mit am interessantesten, zeigen sie doch unverblümt die jeweilige Befindlichkeit von Produzenten wie Konsumenten, sowie die Reaktion der staatlichen Stellen. „Die sozusagen ehrlich gewordene Pornographie, die nicht als Literatur oder Kunst auftrumpft, wenn sie handfeste sexuelle Stimulation meint, trifft jetzt die

Guido Crepax: „Justine", Rotterdam: Edition Belrose, o.J.

ganze Härte“ (Peter Gorsen: Sexualästhetik, Reinbek 1987, S. 79). Die Darstellung der Lust um ihrer selbst Willen ohne das Deckmäntelchen hehren Kulturanspruchs sehen Jugendschützer und andere 'Berufsbetroffene' nach wie vor nicht gerne. Alben von Milo Manara, Richard Corben oder Guido Crepax landeten reihenweise auf dem Index. Vor allem ein realistischer Zeichenstil und eine sinnenfreudige Phantasie, die häufig auf Motive von de Sade und Sacher-Masoch zurückgreift, ruft die Behörden regelmäßig auf den Plan. Selbst wenn die Szenen eindeutig als Fiktion erkennbar sind und das zeichnerische Können wie bei Crepax, dessen grazile Mädchen an die fragilen Figuren des Jugendstils erinnern, außer Frage steht, ist selbst die surreal verzerrte Verbindung von Sexualität mit Gewalt auch in Traumwelten unerwünscht. Quasi das komplette Oeuvre dieses akribisch-obsessiven Künstlers steht auf dem Index. Ähnlich erotische Figuren versteht Manara hingebungsvoll aufs Papier zu zaubern, die in des Autors Phantasie schlüpfrige Abenteuer erleben. So erfindet in seinem Album „Außer Kontrolle“ ein Wissenschaftler einen Apparat, mit dem man(n!) die Libido ferngesteuert manipulieren kann. Versuchskaninchen ist natürlich eine Frau, die dann über das nächstbeste männliche Wesen herfällt. Da dies auch Halbwüchsige oder ein deutscher Schäferhund sein können, hat der Verlag bei der deutschen Veröffentlichung vorsorglich sechs der gewagtesten Seiten ausgelassen.

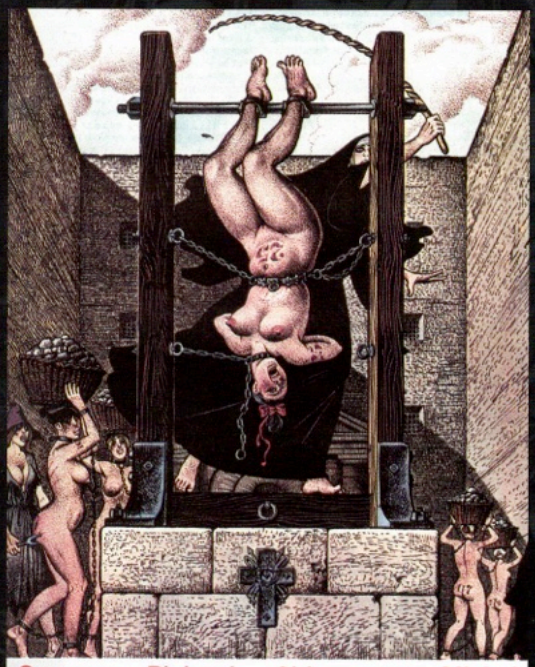
Wesentlich praller legt Richard Corben die Helden u.a. in seinem Sequel „Den“ an: Die glatzköpfigen, eher einfach strukturierten Kerle zeichnet eine monströse Körperkraft bis ins gigantische Gemächt aus, während die drallen Frauen wie Fruchtbarkeitsgöttinnen stets mit üppigen Brüsten und 'gebärfreudigem' Becken ausgestattet sind. Künstlerisch-technisch überzeugend realisiert, sehen einige Kritiker in dieser Ästhetik eine bedenkliche Nähe zu den Idealbildern vom „Herrenmenschen“ des Faschismus. Entscheidender als dies dürfte für die Prüfstelle aber die übertriebene Härte einiger Szenen gewesen sein, als sie z.B. „Rowlf“ 1982 auf den Index setzte.

Einem simplen und unverhohlenen Voyeurismus fröhnt Georges Pichard, der nicht müde wird, nackte Bilderfrauen wie das titelgebende Dummchen „Marie-Gabrielle“ in sadistische Kalamitäten zu stürzen , die zum Jugendverbot von fünf Alben führten. Viele Kritiker sehen in dessen oft mit grotesken Verrenkungen gefesselten bzw. gefolterten Figuren frauenverachtende Gewaltphantasien am Werk. Die krude Reduktion des 'schwachen Geschlechts' zum hilflosen Opfer und unterdrückten Sexualobjekt der Fleischeslust scheint in erster Linie als Masturbationsvorlage für abseitig Interessierte zu dienen. Andere erkennen darin eine relativ harmlose Ventilsitte, die ein Ausleben verdrängter Aggressionen und unterdrückter Triebe stellvertretend auf dem Papier erlaube.

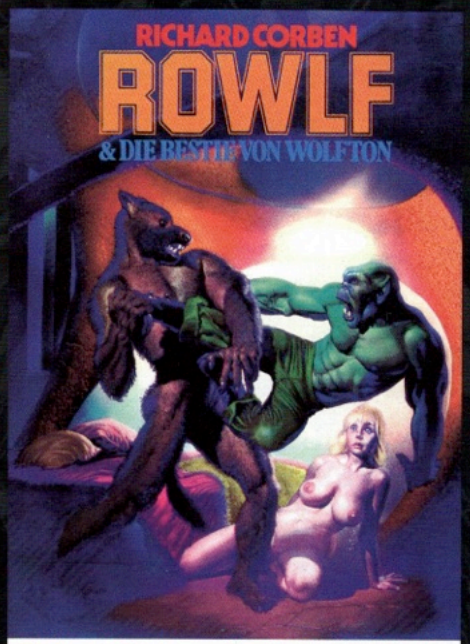
Aber selbst groteske Übertreibungen wie bei S. Clay Wilson schützen nicht vor Eingriffen, wenn der Zensor meint, dass die Sexualität zu ausschließlich im Vordergrund stehe und nicht in die sonstigen Bezüge des zwischenmenschlichen Zusammenlebens eingebettet sei. Der aus der amerikanischen Biker-Szene kommende Wilson gilt als derjenige Underground-Zeichner, der in der Darstellung von Perversionen am radikalsten vorgegangen ist. Sein apokalyptisch-pornographischer Extremspaß wirkt wie ein einziger absurder Alptraum, in dem das nackte Ausgeliefertsein herrscht. In einer typischen Szene beispielsweise wird einem Sexprotz die 'larger than life' riesige Peniseichel abgehackt und mit den Worten „Die Köpfe schmecken am besten“ verzehrt, als ob es sich um Spargel handelt. In den USA führten seine schwer erträglichen Ergüsse 1968 zur polizeilichen Beschlagnahmung des Magazins „Snatch 1“. Auch in Deutschland wurde der „U-Comix Sonderband Nr. 20“ wegen seiner Zeichnungen 1981 indiziert. Vor allem erigierte Penisse ab einem Steigungswinkel von 45 Grad gelten in der Rechtsprechung als eindeutig pornographisch, sogar wenn sie so brutal überdimensioniert daherkommen wie bei Wilson. Erstaunlich aber dennoch, dass als einziges monothematisch behandelter Gegenstand nur Sex als „Anstachelung der sexuellen Erregung“ und Schweinkram gilt, der - wie etwa Lucques' 1985 indiziertes Album „Verrückt nach Sex“ - in den Giftschrank gehöre. Wenn sich ein Buch z.B. ausschließlich mit der roten Waldameise befasst, würde es niemand verbieten wollen, obschon alle sonstigen Bezüge ausgeklammert sind.

Gleichwohl sollte ein maßvoller Jugendschutz nicht in Abrede gestellt werden, denn längst nicht alles Darstellbare ist auch für Minderjährige geeignet. Dabei stellt die staatliche Überwachung unter dem Primat

Lucques: „Verrückt nach Sex“, o.O., o.J.



Georges Pichard, Abb. aus: Michel Bourgeois: Erotik und Pornographie im Comic-Strip, Linden: Volksverlag 1981, S. 45



Richard Corben: Rowlf & Die Bestie von Wolfton, Linden: Volksverlag 1981, Titelmotiv

des Jugendschutzes noch ein Weichspüler unter den Zensurwaschgängen dar, wenn man sie mit fundamentalistischen Gesellschaften vergleicht. Die berechtigte Rücksichtnahme auf das noch nicht vollständig entwickelte kindliche Gemüt lässt sich zwar nachvollziehen, schlägt aber häufig in eine Bewahrpädagogik um, die Heranwachsende oft unnötig bevormundet. Die in den Indizierungsbegründungen der Bundesprüfstelle postulierte „sozial- oder moralethische Desorientierung“ basiert auf der Annahme, dass es sich bei Medieninhalten gleichsam um eine Art Bazillus handelt, der durch Kontakt infektiös verbreitet werden kann. Damit die lieben Kleinen nicht in ihrer Entwicklung gehemmt, im Gemüt zerrüttet oder gar lebensuntüchtig werden, galt es, eine „Ansteckung“ bzw. Identifikation mit den Heroen der Scheinwelt und Nachahmung angeblicher Perversionen zu verhindern, indem man die Minderjährigen von diesen medialen Seuchenherden fernhält. Dabei ist es immerhin erstaunlich, mit welcher Ernsthaftigkeit die „Keuschheitskommissare“ diese fiktiven Kunstwelten als Bedrohung in der Realität sehen, welche nur moralisch gestählten Augen vorbehalten sein darf. Konservative Moral wertete lange Zeit Sex nicht als lustvolle Glückserfahrung, sondern als Mittel zum Zweck der Fortpflanzung. Entsprechend galt die erotische Beschäftigung in Kunst und Literatur als Sünde und Sittenverfall durch das „Abreagieren von aufgestachelter Triebenergie“. Manche scheinen das noch heute so zu sehen.

Aber man darf sich nichts vormachen. Gerade in einer „permissiven“ Gesellschaft wie unserer postmodernen, in der kein traditioneller Wertekonsens mehr vorherrscht, fühlen sich viele vom „anything goes“ der Medien überfordert und verlangen eine Legitimationshierarchie, wie sie von obrigkeitsstaatlichen Behörden ausgeübt wird. So befürworten laut einer „Spiegel“-Umfrage über 60% aller Befragten eine Zensur im Internet.

Andersherum bedeutet Zensur nicht automatisch, dass es sich um ein besonders interessantes Objekt handelt. Trotzdem bewirkt sie reflexhaft das Gegenteil: „Das Verbot verleiht dem betroffenen Gegenstand eine Bedeutung, die er ursprünglich nicht besaß. Das Verbot taucht seinen Gegenstand in ein verführerisch böses Licht, das zur Überschreitung verleitet.“ (Georges Bataille). Die untersagten Dinge wecken erst recht die Neugier und lassen in Sammlerkreisen die Preise klettern.

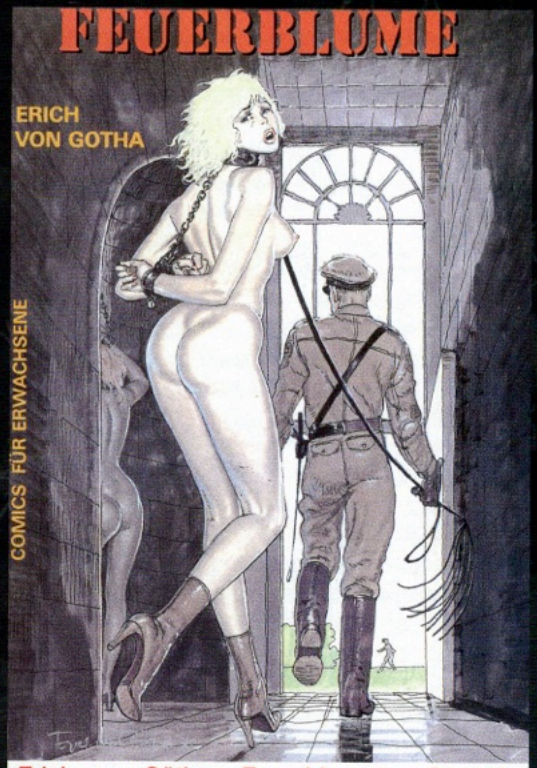
Davon hat allerdings der Hersteller wenig. Nur große Verlage können sich den mühseligen und kostspieligen Instanzenweg leisten. Kleinere Unternehmen müssen sich Vermeidungsstrategien ausdenken. Bereits die Androhung einer Indizierung mit ihren harschen Vertriebsbeschränkungen kann bei Verlagen, die auf den Verkauf ihrer Erzeugnisse am Kiosk oder über den Postweg angewiesen sind, zur Selbstzensur führen. Zwar beharrt die BPjS darauf, dass sie keine Zensur ausübt; faktisch kommt eine Indizierung gerade von Print-Medien (bei Filmen ist es dank spezieller Videotheken nicht ganz so tragisch) aber dem kommerziellen Aus gleich, nicht zuletzt, da viele Buchhändler inkriminierte Titel nicht bestellen oder vorrätig halten. Welcher Verlag kann es riskieren, Werke zu produzieren, die er weder ankündigen noch bewerben darf, und welcher Händler will Produkte vertreiben, von denen nur Auserwählte erfahren dürfen?

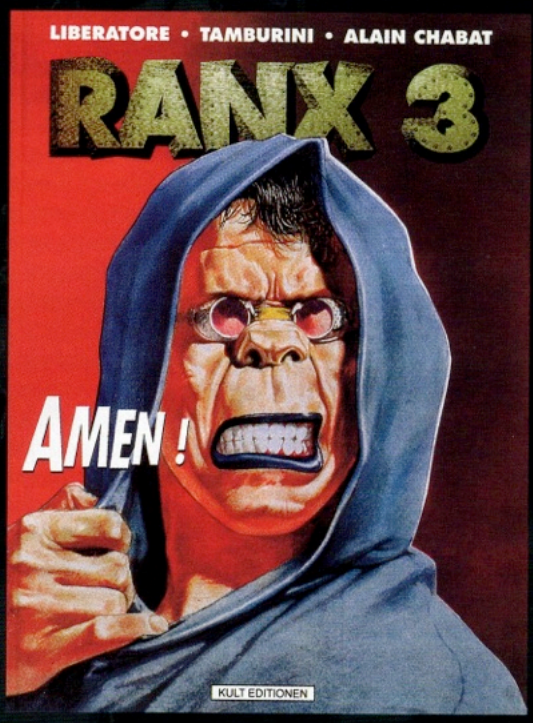
Dabei sind alle indizierten Titel der letzten Jahre in den amtlichen Indices der BPjS aufgelistet. Diese Pflichtlektüre ist sozusagen der 'Wunschzettel' für entsprechend erlebnisorientierte Fans und beflissene Kulturwissenschaftler, um ihren 'Giftschrank' auf dem laufenden zu halten. Der Schwarze Peter, sprich das Risiko, liegt ganz klar bei den Verlegern und den Händlern, die sich auch bei fahrlässigen Verstößen gegen die Jugendschutzbestimmungen strafbar machen.

Insofern ist der „vorauseilende Gehorsam“, die Vorzensur als „Schere im Kopf“, verständlich. Dennoch bleibt das Kürzen, Bereinigen, Schwärzen, Schneiden - kurz das Verstümmeln - aber ärgerlich und verwundert in einer modernen Mediengesellschaft wie angeblich der unseren. Das bekannteste Beispiel von notgedrungener Zwangsverharmlosung dürfte wohl das Werk von Paolo Eleuteri Serpieri betreffen. Die grandios gezeichneten Männerphantasien des italienischen Busen- und Hinternfetischisten um die üppige „Druuna“ erschienen Anfang der 1990er Jahre im Alpha Comic Verlag. Um einer drohenden Aufnahme in die Liste der Bundesprüfstelle zu entgehen, überbalkte man für die Vorveröffentlichung einiger Sequenzen in „Schwermetall“ die 'kitzligsten' Stellen, zumal der Zeitschriftenhandel strenge Regeln hat, was die freie Verkaufbarkeit von Printmedien am Kiosk angeht. Selbst manche für Erwachsene gedachten Albumversionen der „Morbus Gravis“-Serie wurden um ganze Seiten gekürzt, Panels um die 'brutalsten' Details beraubt oder mit fetten Balken überblendet, um nicht mit der BPjS zu konfligieren. Auch im Bereich der sich in Deutschland seit etwa 10 Jahren etablierenden Mangas sind gelegentliche Abschwächungen erkennbar. Diese erklären sich allerdings weniger aus der Rücksichtnahme auf die Empfindlichkeiten der Bundesprüfer, sondern haben ihre Ursachen häufig in den vielen Etappen über die Verlagsschreibtische. Da eine direkte Adaption der japanischen Comics schwierig und aufwendig ist, greifen viele Verleger auf die bereits in den USA oder England erschienenen und zumeist überarbeiteten Versionen zurück. So dürfte die Veröffentlichung einer zensierten Fassung von „Ghost in the Shell“ beim Carlsen Verlag eher auf die Unwissenheit der hiesigen Distribuenten zurückzuführen sein, die sich an der amerikanischen Fassung orientierten. „Frontal nudity“ mit primären Geschlechtsteilen oder Schamhaaren werden bereits in Japan vermieden oder mittels Deckweiss oder Rastern entschärft. Einen anderen

Paolo Eleuteri Serpieri: „Druuna“, zensiertes Panel in „Schwermetall“ Nr. 177/178, Sonneberg 1994, S. 14 und unzensierte Album-Fassung „Morbus Gravis V: Mandragora“, Sonneberg 1995, S. 16

In westlichen Veröffentlichungen zwei fehlenden Seiten aus Masamune Shirows „Ghost in the Shell“, Kodansha





Erich von Götha: „Feuerblume", o.O., o.J., Cover

Kunstgriff der Zensurumgehung stellen Phantasiewesen wie die „Tentakelmonster" dar, die mit ihren phallusförmigen Fangarmen zumeist unbeanstandet Körperöffnungen penetrieren dürfen. Häufiger als Mangas werden in Deutschland deren rasante Umsetzung im Zeichentrickfilm indiziert. Allerdings traf der BPjS-Bannstrahl die Animes „Devil-Man" oder „Urotsukidoji" weniger aufgrund von Sex- als vielmehr wegen Gewaltdarstellung. So oder so kann vorauseilender Gehorsam gegenüber Jugendschutzinstitutionen auch bei Fernsehanstalten zur Zensur führen, wie die als fünfstündiger „Japanimation"-Marathon angepriesene, letztlich aber um eine Stunde gekürzte „Anime-Nacht" auf Vox am 8.10.1999 zeigte. Auf die angekündigte Ausstrahlung von „Cool Devices" wurde ganz verzichtet, und aus der Hentai-Serie „Countdown Stories" konnte man nur die harmlose Episode „Seek" mitverfolgen, die nicht von der BPjS indiziert war.

Trotzdem zeigte diese Behörde im Vergleich zu vielen aus heutiger Sicht albern anmutenden früheren Entscheidungen in den 1990er Jahren einen Trend zu wachsender Liberalität, da fast nur eindeutige Erwachsenencomics auf die Schwarze Liste kamen. Zahlreiche diesbezügliche Anträge von Jugendämtern gegen Comics wie Königs „Bullenklöten", Mattiolis „Squeak, the mouse", Milligans/McCarthys „Skin" oder einige „Beavis and Butt-Head"-Hefte wurden abgelehnt und die vergleichsweise wenigen Jugendverbote in den 90ern betreffen meist 'fesselnde' Werke wie Erich von Göthas „Leiden der jungen Janice" und „Feuerblume" oder „Julia" von Olson, „Susanne in Ketten" und „Domina Alexandra" aus dem Zyklus „Späte Rache", die ohnehin nicht für Kinder gedacht sind. Auch wenn es strittige Ausnahmen wie die Indizierung von Milo Manaras Alben „Außer Kontrolle 2 und 3" oder Liberatores „Ranx 3 Amen!" gibt, scheint sich gegenüber Comics eine vergleichsweise aufgeschlossene Spruchpraxis durchzusetzen, bei der dem Kunstschutz oftmals ein höherer Stellenwert eingeräumt wird als dem Jugendschutz..

Dies lässt sich bei Gericht und Staatsanwaltschaften leider nicht ausmachen, wie der oben erwähnte Fall Alpha Comic zeigt. Gerade Anklagen von aufgeregten Privatpersonen oder blind-aktivistischen Vereinen sind gestiegen, auch wenn die Bundesprüfstelle die fraglichen Objekte als nicht jugendgefährdend eingeschätzt hat. Beispielsweise strengte 1988 ein Kasseler Sozialarbeiter eine Klage gegen den Kieler „Semmel-Verlach" wegen der Cartoon-Bände „Unter Frauen" und „Phantasien" des französischen Zeichners Jean-Marc Reiser an, ohne dass es freilich zu einer Verurteilung kam. 1993 wurden in der Buchhandlung „Hugendubel" mehrere Alben von Ralf König („Bullenklöten", „Machocomix" und „Safere Zeiten") von der Münchner Polizei sichergestellt, da dort „pornographische Abbildungen" drin seien. Der bekannte Autor kommentierte das Vorgehen gewohnt lässig: „Ich denke, meine Knollennasen sind immer noch größer als meine Pimmel, und überhaupt, wen regt denn ein knollennasiges Männchen schon zur Masturbation an? Mich jedenfalls nicht." 1994 konfiszierten Ermittlungsbeamte in der engagierten Berliner Comic-Galerie „Grober Unfug" u.a. Werke von Guido Sieber („Aus lauter Liebe" und „Würgsamkeiten") sowie Ausgaben von „Schwermetall" und „Ramba", obwohl keines der sichergestellten Güter indiziert war.

Noch rigider reagierte der Staat gegenüber dem renommierten Berliner „Videodrom", das Ende November 1999 von einer halben Hundertschaft durchsucht und schließlich geschlossen wurde. Der Vorwurf lautet „Handel mit verbotenen Medientiteln" und unsachgemäßer Zugriff auf indizierte Produkte. Dabei beschlagnahmten die Beamten 670 Filme, das Magazin „Secret" und einige Hentai-Comics (z.B. „Frogmen" von U-Jin, „Lunatic Party" und „Inu"), elf Firmencomputer, die Kundenkartei sowie alle Geschäftsunterlagen. Seitdem ist der in Fachkreisen als „bestsortierte und engagierteste Videothek" (Die Welt, 2.12.1999) angesehene Kreuzberger Laden handlungsunfähig und am Rande des Ruins.

Auch in anderen Zusammenhängen verwendete anzügliche Zeichnungen können (Privat-)Klagen mit

OL Schwarzbach: Markwort-Karikatur, Abb. aus: Titanic, Juli 1996

„Busengrapscher" und „Schlüpferstürmer", Flaschenetiketten der Firma Otto Plage, Sarstedt

unangenehmen Folgen nach sich ziehen, wie z.B. das Berliner Magazin „zitty“ zu spüren bekam, nachdem es 1995 eine Karikatur von „OL“ Schwarzbach veröffentlicht hatte. Der „Focus“-Chef Helmut Markwort, dessen Motto „Fakten, Fakten, Fakten“ durch ein naheliegendes „F-Wort“ verballhornt war, zeigte „zitty“ an und erhielt DM 15.000.- Schmerzensgeld wegen „schwerer Verletzung der Persönlichkeitsrechte“ zugesprochen. Der Spirituosenfirma Otto Plage wurde vom BGH 1995 bei Androhung von DM 500.000.- Strafe untersagt, weiter die Etiketten ihrer Schnapsfläschchen „Busengrapscher“ und „Schlüpferstürmer“ zu verwenden, da sie frauenfeindlich seien und gegen die guten Sitten verstießen. Helmut Kohl erwirkte in einer Unterlassungsklage, dass das Januar-Heft von „Penthouse“ zurückgezogen werden musste, da der Cartoonist Hurzlmeier in der Rubrik „Pin-up-Galerie: Die 100 Schönsten“ des Kanzlers Gattin Hannelore als frivole Kühlerfigur dargestellt hatte. Dies wertete das Bonner Gericht als unerlaubten Eingriff in die Persönlichkeitsrechte.

Hurzlmeier: „Pin-up-Galerie: Die 100 Schönsten“, in: Penthouse (deutsche Ausgabe), Januar 1997, S. 7

„Phantasien“ von Jean-Marc Reiser führten schon zu Beschlagnahmungen

Solche Fälle strahlen auf die gesamte Szene aus. Denn weniger die Menge von Indizierungen und Verboten ist für die Wirkung von Zensur ausschlaggebend, sondern die latent drohende Gefahr, Opfer einer solchen zu werden, zwingt zur Einhaltung der Regeln und zur „freiwilligen Selbstkontrolle“. Diese von der BPjS beabsichtigte „Präventivwirkung“ bedingt, dass schon im Veröffentlichungsvorfeld selbstzensorische Eingriffe in die Werke getätigt werden (müssen).

Das führt zur Frage, warum sich Produzenten darauf einlassen? Bei „seriösen“ Anbietern dürfte die Sorge um Renommee und Prestige ausschlaggebend sein, denn gerade die auf Breitenwirkung abzielenden Unternehmen wollen nicht als Kinderverderber gebrandmarkt werden. Unabhängige Verlage fürchten vor allem die finanziellen Folgen von staatlichen Eingriffen, die eine möglichst leichte und breite Verkaufbarkeit der Produkte einschränken und zudem einem erhöhten Mehrwertsteuersatz unterliegen. Letztlich stehen sowohl wirtschaftliche Aspekte als auch eine Bequemlichkeit dahinter. Man will verständlicherweise Ärger vermeiden und scheut die langwierigen und teuren Prozesse bzw. Gutachten zur Entlastung vom Vorwurf der Jugendgefährdung.

Der Charakter einer Gesellschaft spiegelt sich weniger in dem wieder, was erlaubt, sondern mehr in dem, was verboten ist. Zensur ist die Reaktion auf wachsende Unsicherheit, geringes Selbstbewußtsein und Bildungsmangel: ein ziemlich kleines Rettungsboot für jene, die nicht schwimmen gelernt haben und ängstlich um sich schlagen im großen Meer Moderne, meint das Magazin „Twilight“.

Die überwältigende Mehrheit erotischer Bildgeschichten stammt von Männern und richtet sich auch an sie. Da man bei erwachsenen Lesern voraussetzen darf, dass sie zwischen den dargestellten Idealfrauen als „obskures Objekt der Begierde“ und der Realität unterscheiden können, dürfte der negative Einfluss, der eine Zensur womöglich rechtfertigen könnte, eher gering sein. Strittig ist die Frage, ob Comics Aggression und Sexismus stimulieren, kanalisieren oder reduzieren. Verbote schaffen aber gesellschaftliche Probleme nicht aus der (ohnehin selbst viel brutaleren) Welt, solange der Wunsch nach dieser Art von kompensierender Phantasie existiert.

Die Pornographie von gestern ist die Erotik von heute, will sagen: Alle Rollen und Grenzen des guten Geschmacks werden auch zukünftig neu ausgehandelt, denn zum einen wird Sex (auch und gerade in Comics) nicht aussterben, zum anderen wandeln sich Zeitgeist und Werte. In welche Richtung die Entwicklung geht, lässt sich noch nicht sagen.

Dr. Roland Seim M. A.
* 1965, Kunsthistoriker und Soziologe
eMail: Roland.Seim@t-online.de
Internet: http://home.t-online.de/home/Roland.Seim/

Ein Beispiel, wie amerikanische Abenteuerstrips enterotisiert wurden. © Edgar Rice Burroughs Inc. / KFS

Hinweis:

Für weitergehende Informationen zum Thema sei auf folgende Bücher verwiesen:

Achim Schnurrer (Hrsg.): Comic: Zensiert 1, Sonneberg 1996 (Band 2 ist in Vorbereitung)

Roland Seim, Josef Spiegel (Hrsg.): „Ab 18“ - zensiert, diskutiert, unterschlagen, Band 1 und 2 ('Der kommentierte Bildband zu „Ab 18“'), Münster 1995 und 1999

Roland Seim: Zwischen Medienfreiheit und Zensureingriffen, Diss., Münster 1997

Die Listen der indizierten und verbotenen Medien stehen im amtlichen Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle: BPjS Aktuell, Postfach 26 01 21, 53153 Bonn

Manga Mania Erotica

Adult-Mangas (im Gegensatz zu: Mangas für ein älteres/erwachsenes Publikum) sind im deutschsprachigen Raum noch reichlich rar gesät. Den Anfang machte 1998 Schreiber und Leser mit „Ogenki Clinic“, jetzt will OVA 18 Manga mit den Abenteuern der „Bondage Fairies“ nachziehen. Bei einem Erfolg der Serie werden weitere deutschsprachige Veröffentlichungen von Mangas der erotischen Art in Aussicht gestellt... Es sieht also ganz so aus, als wird es der Erotik-Manga-Markt dem „jugendfreien“ Manga-Markt nachtun und - vielleicht langsam, aber unaufhaltsam - wachsen.

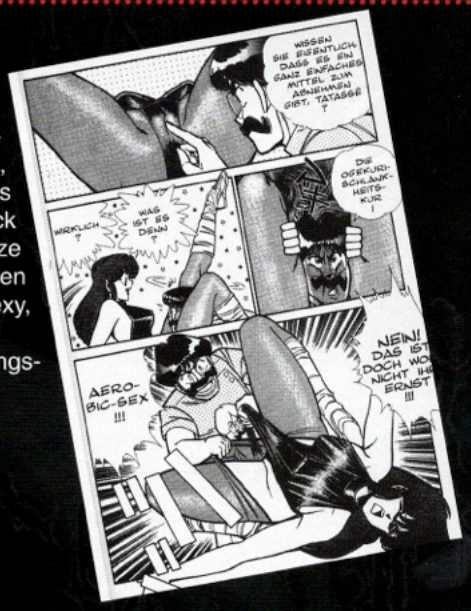
Ogenki Clinic

von Haruka Inui, erschienen im Schreiber & Leser Verlag, bisher 4 Bände, je DM 29,80.

„Ogenki“ bedeutet „gesundsein/gutgehen“, und gut gehen lassen kann man es sich tatsächlich in der Praxis von Dr. Sawaru Ogekuri und seiner sexy Sprechstundenhilfe Ruko Tatasse (hinterher ist man allerdings vermutlich vollkommen ausgelaugt, soviel zum Thema „gesund“...). Die beiden sind auf Hilfe bei sexuellen Problemen und Störungen jeglicher Art spezialisiert, und ihre Behandlungsmethoden sind so ungewöhnlich wie ihre Patienten: eine brave Hausfrau mit gespaltener Persönlichkeit, die sich jedesmal, wenn ein zweideutiges Wort fällt, in eine sexbesessene Domina verwandelt; eine bondage-abhängige Porno-Queen; Gummipuppen-Liebhaber und Rohrkrepierer mit Sehnsucht nach dem ersten „echten“ Mal und viele andere skurrile Persönlichkeiten. Bei deren Heilung der gute Doc und seine Assistentin nicht selten selbst Hand anlegen... (oder auch andere Körperteile). Wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, sich gegenseitig zu vernaschen...

Die jeweils in sich abgeschlossenen Episoden sind gänzlich tabulos - da wird vor keiner ungewöhnlichen Praktik Halt gemacht, und es gibt nichts, was sich nicht in irgendeiner Weise zum Sexspielzeug umfunktionieren lassen könnte. Gleichzeitig sind die Stories aber auch so durchgeknallt und verrückt, von den überzogenen Zeichnungen einmal ganz abgesehen, daß man das Ganze nicht automatisch in die Hardcore- oder Schmuddelecke abschieben kann. Durch die cleveren Zensurvermeidungstechniken der Zeichner wird zwar alles gezeigt, aber vieles bleibt dann doch clevere (phantasieanregende) Andeutung - so sieht man z.B. keine detailliert gezeichneten weiblichen

Geschlechtsorgane, männliche sind oft karikaturistisch verfremdet. Gewisse Stellungen sprechen dann wieder für sich...
Erotisch-anregend ist „Ogenki Clinic“ nicht unbedingt, die abgedrehten Stories und verrückten Ideen, die den Manga (der auch verfilmt wurde, die Animes sind als US-Import erhältlich) doch ein gutes Stück über das Niveau diverser deftiger Stammtischwitze und Billig-Sexcomics erheben, machen aber einen Riesenspaß. Und immerhin macht ja auch Lachen sexy, oder etwa nicht...? - Ein dritter Band ist übrigens in Planung, allerdings besteht noch kein Erscheinungstermin.



BONDAGE FAIRIES

von Kondom, erscheinen bei OVA 18 Manga, erster Graphic Novel für Mai/Juni 2000 angekündigt.

Als 1994 die amerikanische Ausgabe der „Bondage Fairies“ bei Antarctic Press erschien, nur ein Jahr nach der Erstveröffentlichung in Japan, wurde sie auf Anhieb einer der erfolgreichsten übersetzten Mangas dieses Verlages. Die sechs Hefte waren binnen kürzester Zeit restlos ausverkauft und sogar die Zweitauflage zählt heute zu den begehrten Sammlerobjekten. Eine dritte Auflage erschien dann als Neuübersetzung 1999 bei Eros Comix in Amerika als „Original Bondage Fairies“, gefolgt von den Nachfolgeserien „New Bondage Fairies“, „Fairie Fetish“ und „Extreme Bondage Fairies“, die somit nicht nur unmittelbar nach ihrem japanischen Release in übersetzter Version erhältlich waren, sondern auch teilweise erstmals in gesammelter Form. Dabei zeichnete Kondom die für die japanische Veröffentlichung zensierten Stellen extra (und noch dazu äußerst detailliert) für die westliche Version nach.Wie Ihr bereits aus der Leseprobe entnehmen konntet, hat OVA 18 - bereits als Spezialist für Erotik- und Horroranimes bekannt und stets bemüht, diese in der ungekürztesten, unzensiertesten Form auf den Markt zu bringen, die erhältlich ist - angekündigt, zum Start seines neuen Manga-Labels die Bondage Fairies - natürlich in unzensierter Version (und das bedeutet: man sieht eine ganze Menge - haltet Euch fest)! auch den deutschen Lesern zugänglich zu machen. Der erste der geplanten Sammelbände wird voraussichtlich im Mai/Juni 2000 zu haben sein. Bei Erfolg wird OVA 18 Manga selbstverständlich auch andere Erotik-Manga-Serien veröffentlichen.

Worum geht es nun in „Bondage Fairies“? Der Manga schildert die Abenteuer der beiden lack- und ledergekleideten Feen Pamila und Pfil. Die beiden sind sogenannte „Hunter“, eine Art Gesetzeshüter in der Welt der Insekten. Eines Tages gerät Pfil bei der Suche nach einem verschwundenen Käfer in die Fänge dreier Sado-Maso-Feen, welche sie in die geheime Welt von Lust und Schmerz entführen, wobei sie Insekten als Hilfsmittel und Sexspielzeuge einsetzen. Pfil freundet sich glücklicherweise während ihrer Gefangenschaft mit einem männlichen Sexsklaven an, dessen Willen von den drei Dominas fast gebrochen wurde, und verliert durch ihn ihre Unschuld. Pamila, die sich unterdessen mit einer Fledermaus vergnügt hatte, vermißt ihre Partnerin und macht sich auf die Suche...

Die weiteren Serien enthalten überwiegend in sich abgeschlossene Einzelepisoden - z.B. helfen Pamila und Pfil ihrem übel erkrankten Zeichner bei der Arbeit und funktionieren dabei seine Zeichenutensilien mal eben zu anderen Zwecken um, und und und. Die Zeichnungen sind überaus detailliert und sorgfältig (und sogar besser als mancher Nicht-Adult-Manga), nicht nur, was die Anatomie der Insekten betrifft; die oft SM-angehauchten Stories sind phantasievoll, ebenso witzig wie dramatisch und gut erzählt, und auch hier hebt der Einfallsreichtum des Zeichners mit seiner bizarren Insektenwelt die Serie weit über das Niveau plumper Sex-Comics hinaus. Wir jedenfalls freuen uns tierisch (im wahrsten Sinne des Wortes, oder sollten wir sagen: insektenmäßig) auf die Graphic Novels!

OK/SH

Die Lust am Grauen

WARUM UNS HORRORFILME FASZINIEREN...

- Horror und kein Entkommen -

Egal, was wir tun - wir sind im Alltag vom Horror umgeben, tagtäglich, überall. Die Nachrichten und Tageszeitungen bringen "Horror-Meldungen" und "Horror-Zahlen", reden von "Horror-Visionen", "Horror-Trips" und "Horror-Shows". Was dahinter steckt, sind allerdings meist vergleichsweise harmlose, wenn auch unangenehme Dinge - Statistiken über Jugendkriminalität und Verkehrsunfälle, Pläne für Steuererhöhungen, mißglückte Konzertaufführungen, eine Pauschalreise bei der sich vor dem Hotel eine Baustelle findet oder das alle Jahre wieder ausgegrabene wirre Gebrabbel eines Michel de Notre Dame (alias Nostradamus - bezeichnend, daß seine tollen "Prophezeihungen" immer erst im Nachhinein auf tatsächliche Ereignisse uminterpretiert werden) - aber kein Schrecken von unfaßbaren Dimensionen. Kein kosmisches Grauen, auf das mit der gesamten Gefühlspalette - von Ekel über Angst zu Entsetzen, Faszination, und (Wonne?-) Schauern - reagiert wird; nichts, was z.B. mit den Erlebnissen der Protagonisten H.P. Lovecrafts vergleichbar wäre, die so allumfassend entsetzlich sind, daß sie ihnen restlos den Verstand rauben. Das Wort "Horror" ist in unserem Sprachgebrauch verharmlost worden; es wurde zu einer beliebten Vorsilbe, um etwas reißerischer, interessanter zu machen. Dies wäre jedoch niemals möglich gewesen, wenn der echte Horror nicht, wie schon gesagt, neben Angstgefühlen auch eine ungeheure Faszination auf den Menschen ausüben würde - eine Faszination, der sich häufig nicht einmal seine Kritiker entziehen können, wie sich zeigt, wenn z.B. R. Stefen, der ehemalige Leiter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (!), in einer Broschüre innerhalb von drei Seiten zweimal und ohne jede inhaltliche Notwendigkeit die ausführliche Schilderung derselben brutalen Morddarstellung wiederholt. Die Lust an der plastischen Beschreibung des Furchtbaren ist - selbst hier - unübersehbar.

Es gibt durchaus realen Horror, der sich Tag für Tag ereignet, vielleicht sogar näher in unserem Umfeld, als wir glauben: Kriege; Katastrophen; Hungersnöte; Unfälle; achtlos in die Natur gekippte chemische Substanzen, durch die Vögel tot vom Himmel fallen, Flüsse und Luft zu Gift werden und eiternde Ekzeme die menschliche Haut übersäen; Kometen, die im All lauern und irgendwann die Erde treffen werden; die Produktion von Kindersex- oder Snuff-Movies (Filme, die tatsächliche Morde zeigen) um des Geldes willen... die Liste ließe sich beliebig lang fortsetzen. Dieser „Horror" wird jedoch oft gar nicht als solcher registriert - zum einen, weil wir in der Regel nicht persönlich beteiligt sind, sondern uns das Geschehen nur sehr schonend in dezenter, "gefilterter" Form in Nachrichten und Reportagen präsentiert wird; zum anderen, weil die weltumfassenden, welt-zerstörerischen Dimensionen von Dingen wie z.B. der Umweltzerstörung sich unserem Fassungsvermögen letztendlich entziehen. Der reale Horror dieser Welt löst selten mehr als Bedenken, zeitweilige Furcht, Ekel und Abscheu aus (und das noch eher gegen die kleineren, "greifbareren" "Sündenböcke" wie Konzerne und Politiker, weniger auf die drohenden Gefahren an sich bezogen). Und gleichzeitig suchen viele Menschen immer wieder den "irrealen" Horror in Büchern oder Filmen, gruseln sich begeistert mit Dracula, Frankenstein und den Lachenden Leichen von Zombietown. Erstaunlicherweise - man sollte eigentlich meinen, in unseren heutigen Zeiten, die den Aberglauben der vergangenen Jahrhunderte längst hinter sich gelassen haben, hätten wandelnde Leichen, blutsaugende Vampire oder zähnefletschende Bestien aus fernen Dschungeln längst jeglichen Schrecken verloren. Tatsächlich jedoch kam das Horror-Genre als solches erst mit dem Beginn der Aufklärung im 18. Jahrhundert auf!

- Die Bestie in uns allen -

Verwandte Darstellungen gab es selbstverständlich schon früher - die abendländische Kunst des Mittelalters genießt geradezu die liebevoll detaillierten Darstellungen von Versuchungen durch bestialische Dämonen, von Kreuzigungsszenen oder Hinrichtungen von Märtyrern, die an grausamer Phantasie modernen Splatter- und Horror-Filmen in nichts nachstehen!! Auch in Japan gab es bereits in frühester Zeit ähnliche Darstellungen. In der von Kriegen gezeichneten Kamakura-Periode (1192 - 1333) beispielsweise entstanden sechs Schriftrollen mit Illustrationen der sechs Welten der Buddhistischen Kosmologie - darunter die Jigoku Zôshi (Höllen-Rolle), die Gaki Zôshi (Rolle der Hungrigen Geister) und die Yamai Zôshi (Rolle der Seuchen), die in teilweise sehr krassen Zeichnungen das menschliche Leiden zeigen: groteske Dämonen, die menschliche Leichen und Exkremente verspeisen; deformierte Menschen: Bucklige, Hermaphroditen, Albinos; Halbverhungerte mit Hämmorhoiden... Die so vor Augen geführten Leiden der menschlichen Existenz sollten den Betrachter an das buddhistische Ideal der Gleichgültigkeit gegenüber der Materiellen Welt erinnern; gleichzeitig wird durch den leichten, oft persiflierenden Zeichenstil deutlich, daß den Rollen auch von Anfang an ein gewisser Unterhaltungswert zugedacht war. Und die Lust am irrealen, nur dargestellten Schrecklichen ist letztendlich nur ein äußerst schwacher Abglanz dessen, was die Menschen schon zu allen Zeiten an den Entsetzlichkeiten der realen Welt gesehen und genossen haben: man denke nur an die Gladiatorenspiele des alten Rom, oder öffentliche Hinrichtungen, die noch bis weit in die Neuzeit hinein ein Massenspektakel waren, zu dem Groß und Klein strömte, wie heutzutage zu den Karnevalsumzügen!
Der Verhaltensforscher Desmond Morris erklärt diese Neigung des Menschen zur direkten und indirekten Gewalt damit, daß das Leben in der Zivilisation, in immer größer werdenden und unüberschaubareren Gemeinschaften, einen extrem starken Druck auf den Einzelnen ausübt, nicht zuletzt, da wir genetisch auf ein Leben in einem „Rudel" von überschaubarer Größe programmiert sind. Nur die dominantesten Menschen, d.h. die stärksten Persönlichkeiten oder die mit der größten persönlichen Macht innerhalb einer Gruppe, können diesem Druck auf Dauer ausweichen oder standhalten. Die anderen leiden unter verschiedenen Graden der Unterordnung unter die höheren Rangstufen in der "Hackordnung" der Gesellschaft. Dies verursacht Aggressionen. Da die meisten von uns aber zu feige sind, um die mächtige Quelle dieser Aggressionen anzugreifen (d.h. all jene, die über uns stehen), und gleichzeitig die Spielregeln des menschlichen Zusammenlebens das direkte Ausleben unserer Aggressionen (und anderer Gefühle) alles andere als gutheißen, hat sich eine Entwicklung hin zu immer indirekteren Formen bis zum bloßen Betrachten des Grausamen und Schreckenerregenden vollzogen.
Das stellvertretende Ausleben von Affekten - gleich welcher Natur - im Zusehen ist dabei ein ganz charakteristischer Zug unserer zivilisierten Gesellschaft. Schon in der frühesten Jugend wird uns antrainiert, eine ursprünglich aktive, oft aggressive Lustäußerung durch die passive, gesittete Lust am Zusehen zu ersetzen. Dadurch hat sich ein breites Feld der Darstellungsformen solcher Lustäußerungen entwickelt: das Theater, die Malerei, die Fotografie, der Film... Horror ist dabei nur eine von vielen möglichen Variationen und Unterarten der „Ersatzbefriedigungen",

die für jeden Geschmack - oder jeden Trieb - etwas zu bieten haben. Hinzu kommt erschwerend, daß der Mensch - laut Morris - noch immer seinen in Urzeiten entwickelten Jagdtrieb besitzt, der sich in unzähligen Verhaltensmustern unseres täglichen Lebens niederschlägt. Auch der Drang zur Jagd wird heute (in der Regel) nur noch stellvertretend ausgelebt: Der Geschäftsmann, der morgens loszieht, um in der Stadt ein Geschäft abzuschließen; der Sammler, der hinter einem neuen Stück für seine Kollektion her ist; das sind die typischen Pseudo-Jäger unserer Zeit. Auch im Reisen, in Wetten, im Sport u.v.m. zeigen sich Eigenschaften der urzeitlichen Jagd - selbst ein Raubüberfall hat (so gesehen) nichts mit einer persönlichen Aggression des Räubers gegenüber dem Opfer zu tun, sondern stellt im Grunde nichts weiter als das Ausschöpfen einer verfügbaren (Geld-, und damit Nahrungs-) Quelle dar. Auch Gruppen, die sich zusammenrotten, um gegen andere vorzugehen, von der militärischen Einheit über Fußball-Hooligans oder Skinhead-Gruppen bis zu militanten Greenpeace-Aktivisten: Sie alle sind Echos der urzeitlichen Jagdrudel, bei denen die Stammesmitglieder sich zusammentaten, um das Wild zur Strecke zu bringen: Während auf der einen Seite extrem viel Wert auf Gruppenloyalität gelegt wird, werden die "Feinde" unterbewußt gar nicht mehr als Menschen wahrgenommen, sondern als „Jagdbeute"! Man muß sie erle(di)gen - unpersönlich und ohne Rücksicht auf Stimmungen und Gefühle. Und weil sie anders aussehen oder gekleidet sind, fällt es auch leicht, sie als Angehörige einer anderen "Art" zu betrachten, zwischen „denen" und „uns" zu unterscheiden. Außer im Krieg und in einer Handvoll ausgewählter Berufe wird es allerdings gesellschaftlich nicht akzeptiert, daß der Jagdtrieb und die Aggressionen anders als durch ein symbolisches Ersatzverhalten ausgelebt werden. Die Zivilisation zügelt uns, zwingt uns ein sozial akzeptables, letztendlich aber künstliches Verhalten auf, aus dem wir sofort ausbrechen, wenn der Rahmen es erlaubt und keine Bestrafung droht. So haben die Menschen verschiedene Wege entwickelt, mit der "Bestie, die in ihrem Innern lauert", umzugehen:

Die einen ergreifen Berufe wie Soldat, Metzger oder Jäger, in denen sie (zumindest beschränkt) ohne Sanktionen töten und verletzen dürfen. Andere verlagern ihre Angriffs- und Jagdlust auf Pfade, wo es (zumindest unmittelbar und offenkundig) ohne spritzendes Blut abgeht wie die meisten Sportarten, Spiele oder das Sammeln von irgendetwas - oder eben die Darstellung, die Imitation, das Betrachten des Schreckenerregenden. Beispielsweise finden Spiele wie „Gotcha" oder "Killer" (ein Rollenspiel, bei dem die Mitspieler sich gegenseitig jagen und "umbringen"), Videospiele wie „Doom" sowie Vergnügungsparks und -attraktionen, in denen man die Schrecken eines Erdbebens, eines Luftangriffs im 2. Weltkrieg oder des brennenden London des 17. Jahrhunderts (alles Holzhäuser, schön, ne?) nacherleben kann, immer mehr Zulauf. Wobei in jeder dieser Varianten der fiktive Charakter des Geschehens allen Beteiligten stets bewußt bleibt.

Näher an der Realität, aber ebenfalls unter Ausschluß der eigenen Gefährdung befinden sich natürlich die sensationsgeilen Gaffer, die sich um Unfallschauplätze scharen (und diese dabei effektiv gegen alle möglichen Rettungsversuche abschirmen...); getrieben von einer ähnlichen Sensationslust, die einst die alten Römer zu den Gladiatorenkämpfen oder die gröhlenden Massen bis in die Neuzeit hinein zu öffentlichen Hinrichtungen lockte - und die die weniger rücksichtslosen Mitmenschen in den Fernsehsessel vor einen Horror-Film führt. "Ein Kritiker hat gesagt, wenn der Profi-Football die Voyeursversion eines Kampfes geworden ist, dann ist der Horrorfilm die moderne Version des öffentlichen Lynchens," schreibt Stephen King in seinem Werk über den Horror, "Danse Macabre".

- Das Grauen aus zweiter Hand -

Dies ist ein ganz wichtiger Punkt, den es festzuhalten gilt: Der Horror wird in seiner letztendlichen Ungefährlichkeit für die eigene Person genossen, obwohl die Konfrontation mit dem Dargestellten in der Realität mit größter Wahrscheinlichkeit vermieden werden würde. Kein „Gaffer" wünscht sich oder seinen Angehörigen, selbst als blutendes Verkehrsopfer auf der Autobahn zu liegen (...obwohl man es ihnen manchmal gönnen würde, aber das steht auf einem anderen Blatt); kein Fan mit Michael Myers-T-Shirt wünscht sich, selbst einmal von dem Killer in der Hockeymaske verfolgt zu werden; und kein Urotsukidoji-Fan (auch kein weiblicher) hat den Wunsch, daß er selbst oder seine Freundin einmal von einem Tentakel vergewaltigt werden. Was der Horror bei seinen Rezipienten auslöst, ist ein Gebräu aus Lust und Angst - Lust, wohlgemerkt, die aus der Angst geboren wird; geboren werden kann, weil wir genau wissen, daß dies alles doch nicht real ist. Egal, wie sehr wir uns in die Protagonisten hineinversetzen und mit ihnen mit-fiebern und -leiden: In einem Winkel unseres Bewußtseins bleibt immer präsent, daß wir nur einen Film sehen, daß das Gezeigte erfunden ist; erst recht natürlich bei einem Anime, der schon durch seine Natur als gezeichneter Trickfilm mit nicht realistischen Figuren (...ja, genau, die großen Augen!) deutlich macht, daß die Welt des Films nicht die Realität ist. Es mögen Tag für Tag irgendwo auf der Welt Menschen vergewaltigt, erstochen, zerhackt oder verstümmelt werden, was keiner von uns gutheißt - die Version dieser Vorgänge aber, die wir konkret mit"erleben", und durchaus auch genießen, ist nur deren Darstellung, und wir wissen das.

- Die Fehler der Kritiker -

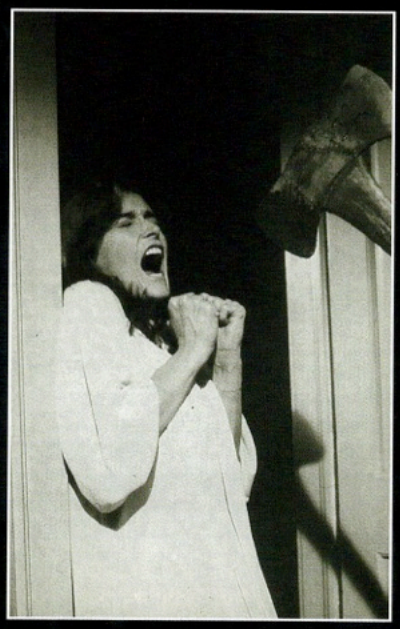
Dieses ganz grundlegende Charakteristikum des Horror-Erlebens ist offenbar, was viele Kritiker des Horror-Genres, sei es von Büchern oder Filmen, nicht zu akzeptieren oder auch nur zu erkennen in der Lage sind. Sie verhalten sich so, als hätten sie es mit den beschriebenen gezeigten Ereignissen selbst zu tun und nicht lediglich mit deren Darstellung. Wie der Psychologe Hans Baumann - selbst ein bekennender Horror-Fan - treffend (und schon beinahe poetisch) formuliert: "Die (Kritiker) gehen mit dem Horror meist um wie mit einer abgehackten Hand, in deren halbverwestem Fleisch die ersten Maden siedeln. Sie halten sich die Nasen zu und tragen das schockierende Stück auf Armeslänge vor sich her - voller Angst, näherer Kontakt könnte eine nur schwer abwaschbare Blutspur auf ihrer Seele hinterlassen." Ein ebenso unsinniges Verhalten, als würde man jemanden, der auf einem Plakat mit schwarzem Filzstift eine Zahnlücke in eine breite Blendax-Grinse malt, wegen versuchter Körperverletzung anklagen oder eine Frau, die das Foto ihres untreuen Ex-Freundes zerreißt, wegen Ritualmordes vor Gericht bringen wollen...! Und dennoch werden auf eben dieser Grundlage Tag für Tag Bücher, Comic und Filme zensiert oder indiziert. Und es kommt noch besser...!

(Um zwei große abendländische Philosophen zu zitieren: „Jetzt gibt´s Ärger und es kommt noch härter...")

Diese von vorneherein abwehrende Einstellung hat nämlich zur Folge, daß die Beschäftigung der meisten Kritiker, seien es Film- und Literaturwissenschaftler, Journalisten, BPjS-Gutachter oder FSK-Prüfer, mit den Werken des Horrors nicht nur qualitativ extrem subjektiv gefärbt ist, sondern daß sich auch quantitativ eine bedenkliche Beschränkung zeigt: Aus einer Handvoll ausgewählter Horror-Videos (und manchmal auch nur Szenen, Motto: "Nach zehn Minuten hab ich ausgeschaltet... ich konnt´s nicht mehr ertragen!"), - wobei häufig noch die schlechteren Vertreter des Genres bevorzugt und die qualitativ hochwertigeren ignoriert werden - werden Schlüsse gezogen, die vorgeben, das gesamte Genre zu beschreiben und zu bewerten. Es ist oft nicht zu übersehen, daß andere Werke den Urteilenden nicht bekannt sind. Der trotzdem von ihnen erhobene Anspruch auf Allgemeingültigkeit ihrer Aussagen - der, wie gesagt, immerhin oftmals eine Zensur der Filme und damit Bevormundung ihrer Mitmenschen zur Folge hat - ist nicht aufrechtzuerhalten und grenzt häufig schon an Dreistigkeit.

Die Unkenntnis, die die meisten Kritiker dem Horror-Genre gegenüber aufweisen, und der eingeengte Blickwinkel, unter dem sie die Werke in der Regel betrachten (nämlich unter dem Gesichtspunkt ihrer- möglichen! - Wirkung auf eine bestimmte Zuschauergruppe, der sie häufig - gerade im Falle des Jugendschutzes - nicht einmal selbst angehören

und deren Denken und Reagieren sie daher bestenfalls erahnen können), führt dazu, daß sie nicht in der Lage sind, die Filme, Bücher oder auch Comics angemessen zu beurteilen - nämlich im Kontext ihrer eigenen Gattung. Es fehlt ihnen jegliches Verständnis für das System der verwendeten Zeichen: Anspielungen auf andere Werke, Übertreibungen typischer Szenen; typische Formen, Symbole etc., mit denen z.B. in "Scream" meisterhaft gespielt wird. Diese Problematik trifft auch auf zahlreiche andere Genres zu - speziell der Comic- und Zeichentrickbereich hat häufig unter der Unwissenheit der Prüfer zu leiden. So etwas führt dann zu Fehlinterpretationen wie "Tom und Jerry ist Tierquälerei", "Alle weiblichen Charaktere in Animes sind kleine Mädchen" "Ralf Königs Schwulencomics sind pornographisch" oder der Konfiszierung von Art Spiegelmans „Maus“ (einer Pulitzer-preisgekrönten Schilderung der Verfolgung und KZ-Inhaftierung des Vaters des Zeichners, selbst Jude, im 2. Weltkrieg in Comicform) als „Nazi-Propaganda“, weil auf dem Cover ein Hakenkreuz zu sehen ist. In dieser Hinsicht ist den Kritikern jeder jugendliche Comic- oder Horror-Video-Fan überlegen, da er ganz einfach automatisch ein gewisses Vorverständnis dessen, was er da in den Händen hält, mitbringt. In Anbetracht der Tatsache, daß die offizielle Begutachtung eines Comics, Buches oder eines Filmes und die daraus folgende FSK-Freigabe, Zensur oder Indizierung eine verantwortungsvolle Tätigkeit ist, die deutliche Konsequenzen für die Allgemeinheit hat (es geht nicht um die Frage der Erreichbarkeit eines einzelnen Titels, sondern um gesetzlich garantierte Freiheiten, die durch eine Zensur oder Indizierung eingeschränkt werden) und bei der Fehlurteile schwere Konsequenzen für die betroffenen Herausgeber haben (wie die pauschale Beschlagnahmungsaktion der Staatsanwaltschaft Meiningen gegen die Edition Kunst der Comics und den Alpha Verlag 1995, wobei fast alle der dabei beschlagnahmten Titel hinterher als „ungefährlich“ wieder freigegeben werden mußten; unter den Folgen dieser Aktion leidet der Alpha Verlag allerdings noch heute) fragt man sich, ob es wirklich zuviel verlangt ist - ob es nicht eigentlich sogar unser verdammt gutes Recht ist - daß solche Gutachten ausschließlich von qualifizierten Kritikern, die sich mit den betreffenden Genres auskennen und beschäftigen, vorgenommen werden sollten.



- Die Fassade bröckelt -

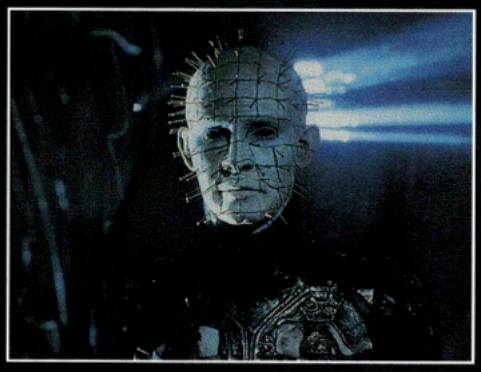
Daß ein Horror-Film oder -Roman Angstgefühle im Zuschauer auslöst, dürfte unbestritten sein; ebenso, daß Zuschauer, die an so etwas nicht gewöhnt sind, damit gewöhnlich größere Probleme haben als langjährige Fans des Genres. Es bleibt jedoch die Frage: Rufen die Werke diese Ängste hervor (was viele Kritiker behaupten) - oder setzen sie lediglich frei, was unbewußt die ganze Zeit schon vorhanden war?
Nun, ein Element haben alle Horror-Filme und -Werke gemeinsam, das sie von - noch so brutalen, splattermäßigen - Action-, Fantasy- oder Kriegsfilmen unterscheidet: Das Ungeheuerliche, Böse, Nicht-mehr-faßbare, das unter der Fassade des normalen Alltags lauert oder in diesen eindringt; das Freiwerden der Bestie, die (ruhiggestellt) in uns allen schlummert; von dem, das nicht mehr - oder noch nicht - menschlich ist... oder eben nur allzu sehr!
Der freundliche alte Mann von nebenan, mit dem ein Junge sich in Stephen Kings Story "Der Musterschüler" anfreundet, entpuppt sich als ehemaliger KZ-Scherge, der seinem Schüler so "ganz nebenbei" die Lust und die langweilige Mechanik des Tötens beibringt. Von einem begabten Maler mit scheinbar außergewöhnlicher Phantasie stellt sich bei H.P. Lovecraft heraus, daß er die grauenerregenden Ungeheuer seiner Bilder nicht erfunden, sondern lediglich von Photos abgemalt hat, deren "Modelle" in den Tiefen eines Labyrinths unter seinem Atelier lauern („Pickmans Modell“). In einer anderen Geschichte Lovecrafts muß ein wissensdurstiger Afrikaforscher im Verlaufe seiner Studien allmählich die grauenhafte Entdeckung machen, daß er selbst von einem Stamm von Affenmenschen abstammt. In dem Anime "Iczer One" kommt die junge Nagisa ahnungslos von der Schule heim und muß feststellen, daß sich ihre Eltern in Dämonen verwandelt haben; harmlose Bauarbeiten fördern sowohl in „Adventure Kid“ als auch in „Devil Hunter Yohko“ oder „Ushio und Tora“ eine tief (...im Unterbewußtsein?) vergrabene, dämonische Macht zutage, die, einmal freigesetzt, Tod und Zerstörung bringt. Wer einmal "Psycho" gesehen hat, wird garantiert nicht mehr ruhig bleiben, wenn er unter der Dusche steht und sich plötzlich ein Schatten hinter dem milchigen Vorhang zeigt...

Wenn die Möglichkeit besteht, daß sich in unserer Alltagswirklichkeit ein solcher Riß auftut, durch den das Grauen hereinkriecht, setzt das die prinzipielle Brüchigkeit dieser Welt voraus, zeigt, wie dünn die Fassade unserer Zivilisation doch eigentlich ist. In einem Universum, in dem alles seinen angestammten Platz hat - einschließlich des Teufels und der Dämonen - ist für Entsetzen dieser Art kein Platz. Der Mensch im Mittelalter hatte andere Sorgen, als zu befürchten, daß er beim Baden im Dorfteich von einem Tentakel unter Wasser gezogen und vergewaltigt wurde - und wenn doch, hatte er eine breite Auswahl an Heiligen, also positiven überidischen Mächten, zu denen er um Schutz vor den negativen Mächten beten konnte; wogegen wir heute diesem Grauen vergleichsweise hilflos gegenüberstehen; speziell im westlichen Horror-Film. Es gibt zwar Dämonen und böse Geister zuhauf, doch gute Geister oder Engel treten nur äußerst selten helfend auf. Das Äußerste ist ein bisher von allen verkannter alter Indianer oder Priester, der den Protagonisten mit seinem Wissen zumindest passiv zur Seite steht. In Japan wird durch die Religion des Shintoismus, nach der jedes Ding mit einem „Geist“ beseelt ist, und die des Buddhismus, in dem es zahlreiche hilfreiche Gottheiten gibt, die Existenz von guten Geistern und Göttern und deren aktives Eingreifen ins Geschehen als etwas weniger „Unnatürliches“ empfunden. So geht z.B. in „Doomed Megalopolis“ Kannon, die buddhistische Göttin des Mitleids, persönlich - in Gestalt der Priesterin Keiko - gegen den dämonischen Kato vor, unterstützt vom Geiste des ehemaligen Rebellen Tairo no Masakado.
Gleichzeitig ist gerade die Nähe der fiktiven Welt zu unserer eigenen Alltagswelt eine wichtige Voraussetzung für die Entstehung eines Horror-Gefühls. Die Dämonen und Geister in Fantasy-Romanen wie z.B. Tolkiens "Herr der Ringe" mögen vielleicht gruselig sein, die Szenenbeschreibungen atmosphärisch, sie lassen erschauern - aber sie lösen kein richtiges Horror-Gefühl aus; nicht einmal, wenn die Laune des Autors sie in unsere Welt versetzt. Es ist ein Kennzeichen des Horrors, daß die scheinbare Sicherheit unseres Alltags (die ja nun wirklich nur Fassade ist - wie z.B. viele Einbruchs- oder Überfallopfer feststellen müssen, die aus diesem Grunde häufig große Probleme haben, mit diesem Eindringen in ihr Leben fertigzuwerden, selbst wenn kein großer finanzieller Verlust oder körperlicher Schaden entstand), die scheinbare Friedlichkeit unserer Zivilisation aufgebrochen wird, durch ein Element, das uns - entweder dem im Unterbewußtsein Schlummernden, oder der „Wahrscheinlichkeit“ (z.B. im Falle von kriminellen Forschungen mit katastrophalen Folgen) - nahe genug ist, um Unbehagen auszulösen. Es ist nicht der Dämon in „Wishmaster“, der das Grauen wirklich auslöst - es sind unsere eigenen Wünsche, die freigesetzt und erfüllt werden, aber nicht in einer harmlosen, kontrollierten Form, sondern in der ganzen Urwüchsigkeit und Rücksichtslosigkeit der menschlichen Triebe (Kleine Kinder nehmen nur sich und das eigene Wohlbefinden/Nichtwohlbefinden wahr; alles andere wird im Laufe der Entwicklung anerzogen bzw. gelernt). Die „brave“ Fassade wird zerrissen, aber - zumindest meist - am Ende kathartisch wiederhergestellt: die Bedrohung ist vernichtet, es ist alles wieder gut. ... Oder???

- Horror macht frei -

Der Horror gibt uns die Möglichkeit, für einen kurzen Moment hinter die Kulisse zu sehen. Wir erblicken die in uns selbst schlummernden Ungeheuer, setzen uns mit ihnen auseinander (bezeichnend hierfür ist das Motiv des

Doppelgängers oder des Spiegels als Tor zu einer anderen Dimension), in dem wir sie quasi „von außen" erleben und können sie dann wieder für den Alltag schlafenlegen. Selbst jemand, dessen Alltagswelt alles andere als „heil" ist, der im täglichen Leben mit Problemen und Existenznot zu kämpfen hat, kann hier kathartisch ausleben, daß a) das Schlechte besiegt werden und b) alles noch viel schlimmer als im eigenen Leben kommen kann... Die Lust am Horror kommt also nicht daher, daß wir eine perverse Befriedigung aus dem Leid ziehen, das anderen zugefügt wird, sondern daraus, was uns diese Darstellungen über die wirkliche Welt und unsere Stellung darin lehren; und daß sie uns für eine kurze Zeit den Ausbruch aus den Zwängen derselben ermöglichen:



In der Kindheit, bevor sich unser Weltbild so festigt, daß wir deutliche Vorstellungen von Realem und Irrealem haben, erleben wir z.B. fast täglich irgendwelche Formen dieses in den Alltag hineinreichenden Schreckens - in einer Welt, in der der Weihnachtsmann und Onkel Franz, die Hexe und Tante Frieda, der Schwarze Mann und die Polizei auf der selben Realitätsebene agieren, wo Schlaf und Tod keine erkennbaren Unterscheidungsmerkmale aufweisen und es sicherer ist, vor dem Einschlafen noch einmal unter´s Bett zu schielen, denn man weiß nie, was für Monster darunter lauern. Das Horror-Genre greift solche frühen Ur-Ängste oft und gerne auf: Die scheinbar harmlose Puppe, die in Wirklichkeit ein mordender Dämon ist („Chucky"); der Zaubertrick, bei dem das Opfer plötzlich wirklich verschwindet („Tommyknockers"); das Monster unter dem Bett, im Schrank, in der Kanalisation... („ES" - und viele, viele andere...). Der ehemalige Hotelverwalter Grady in "Shining", der den Axtmord an seinen beiden Töchtern mit "Ich rief sie zur Ordnung" erklärt, echot ebenso die uralte Elterndrohung "Wenn du nicht brav bist, kommt der Schwarze Mann" (= passiert Dir etwas Fürchterliches) wie Carpenters "Halloween". Die Tatsache, daß im Horrorfilm häufig gerade diejenigen die Opfer der wahnsinnigen Kettensägenmörder werden, die bereits gegen die moralischen Regeln der Gesellschaft verstoßen haben (Du sollst nicht rauchen, Du sollst nicht trinken, Du sollst nicht Sex haben bevor Du nicht mindestens 35 bist und drei mal verheiratet warst... und so weiter) spiegelt ebenso diese uralten, zu jeder Zeit präsenten "Erziehungsdrohungen" wider wie die Aggressionen gegen diese „Zwangsregelungen" durch die gesellschaftlichen Konventionen: Derjenige nämlich, der die gesellschaftlichen Sanktionen gegen solche Verstöße indirekt verkörpert, d.h. der axtschwingende Irre, dem die "Sünder" zum Opfer fallen, wird am Ende unschädlich gemacht und wenn nicht getötet, doch zumindest eingesperrt, was durch das Argument der Notwehr legitimiert wird.

- Horror ist erotisch -

Francis Ford Coppola hat in "Bram Stoker´s Dracula" wunderbar deutlich gemacht, was die im letzten Jahrhundert entstandene Vorlage nur zwischen den Zeilen andeuten konnte: den intensiven, erotischen Aspekt des Horrors. Die prüde viktorianische Ära, in der sogar ein entblößtes Tischbein (!) als moralisch verwerflich betrachtet wurde, konnte die Darstellung von Sexualität, Sinnlichkeit und Begierde nur in den Gestalten eines Vampirs (Verkörperung der sinnlichen Erotik) oder Werwolfs (des archetypischen "Tiers im Menschen" - harmlosere Varianten aus dem Manga und Animebereich sind die sexy Catgirls) verkraften. Dies ist teilweise auch heute noch so: Es ist bezeichnend, daß Werwolf-Filme immer auch gerade in Zeiten gesellschaftlicher moralischer Konservativität populär waren - das beste Beispiel die unzähligen "I was a Teenage Werewolf"- Filme der prüden 50er Jahre (zu einer Zeit also, in der das Wort "Teenager" noch stellvertretend für "moralisch verwerflich" und "gegen die anständige Erwachsenenwelt rebellierend" stand) und ihre "Teen Wolf"-Neuauflagen unter Ronald Reagan, dem konservativsten US-Präsidenten seit langer Zeit. Gleichzeitig erleben wir in den letzten zehn Jahren (seit ca. Ende der 80er) eine bemerkenswerte „Vampir"-Renaissance bis hin zum Kult: Filme wie „Dracula" oder „Interview mit einem Vampir" bringen die - bisher nur unterschwellig vorhandene, angedeutete - Sinnlichkeit der Blutsauger ans Tageslicht (...oder würden es, wenn Vampire nicht so eine Abneigung dagegen hätten); die Vampire sind plötzlich keine finsteren Dämonen mit Bela-Lugosi-Umhang mehr, sondern (mehr oder weniger) friedliche Lebewesen, Jäger mit katzenhafter erotischer Ausstrahlung, die sich nur das nehmen, was sie zum Überleben brauchen (siehe auch „Lost Boys", „Near Dark"...).

Rollenspiele wie „Vampire - Die Maskerade", in denen man selbst in die Rolle eines Kainskindes schlüpfen kann, erfreuen sich nicht nur bei Teenagern Hochkunjunktur und werden gerade in der Variante des Live-Rollenspiels mit Kostümen für viele zu einem wichtigen Aspekt ihres Lebensstils. (Um Mißverständnisse auszuschließen, sei an dieser Stelle kurz, aber heftig, betont, daß es sich bei allen Rollenspielen, auch jenen mit Horror-Thematik, lediglich um Spiele handelt, was allen Beteiligten jederzeit bewußt ist, und daß es auch beim Live-Rollenspiel niemals zu echten Kampfhandlungen/Schädigungen anderer kommt. Weder besteht bei einem Rollenspiel die von Kritikern vielbeschworene Gefahr eines Realitätsverlusts, noch handelt es sich um satanistische/okkultistische Rituale!)

Es ist vielleicht bezeichnend für unsere Zeit, wenn man bedenkt, daß die letzte Vampir-Welle in den 60er und frühen 70er Jahren war, zu einer Zeit, in der die sexuelle Revolution in eine gewisse allgemeine Dekadenz übergegangen war...

Selbstverständlich beschränkt sich der erotische Aspekt des Horrors nicht nur auf Vampire und Werwölfe, und er ist auch alles andere als neu. Was im Adult-Anime häufig (zugegeben, besonders deutlich) gezeigt wird und dort nicht selten auf Erstaunen stößt, ist eigentlich schon so alt wie die Menschheit. Bereits im Mittelalter waren z.B. die Gemälde von gefolterten Märtyrerinnen auch ein (teilweise recht fadenscheiniges) Alibi für die naturalistische Darstellung des nackten (insbesondere des weiblichen) Körpers. (Über die Verbindung von Erotik, dem Zufügen von Schmerz und dem Ausgeliefertsein an die Macht eines Anderen erfährt man heutzutage in fast jeder Boulevard-Reportage mehr als man je darüber wissen wollte; ich erwähne trotzdem einfach mal den Namen des Marquis de Sade. Und bereits einer der allerersten Horror-Romane überhaupt, "Der Mönch" von M.G. Lewis aus dem Jahre 1796, weist Elemente wie Inzest, Teufelsanbetung, Menschenopfer, Vergewaltigung von Nonnen, lesbische Orgien undsoweiterundsofort auf - Themen, die der moderne Horror immer wieder gerne aufgreift. Wir haben es hier mit einer Tradition zu tun, die zwar nicht ausschließlich, aber doch sehr stark in zweitausend Jahren christlicher Körperfeindlichkeit verwurzelt ist, in welchen Sexualität und Weiblichkeit immer wieder mit dem Bösen schlechthin gleichgesetzt wurden („Imma Yojo" läßt grüßen...) und in „Ausweich-Darstellungen" genossen werden mußten. Auch die „Alibi-Darstellungen" im Anime und Manga - ich sage nur: Angriffe von menschenfressenden Ungeheuern, die ihren weiblichen Opfern immer zuerst die Bluse zerfetzen, penis-gestaltigen Tentakel, ja, im Grunde das gesamte Genre des Tentakelsex per se - sind ja letztendlich auf den puritanischen Einfluß zurückzuführen, der Ende des 19. Jahrhunderts mit der Öffnung Japans nach Westen in das Land kam. Waren zuvor freizügige erotische Darstellungen wie die „Shunga"-Holzdrucke überhaupt kein Problem, bemühte man sich Anfang dieses Jahrhunderts extrem darum, sich an die christlich-puritanisch geprägten Moralvorstellungen der westlichen Welt (insbesondere England, Amerika und Preußen) anzupassen. Heutzutage herrschen in Japan strengere Zensurgesetze als in irgendeinem dieser Länder, und die erwähnten „Shunga" (= Frühlingsbilder) können in ihrem Entstehungsland nicht mehr öffentlich gezeigt werden...

Ein zentrales Motiv ist auch hier das der Grenzüberschreitung, des Durchbrechens von Tabus, das Tun-was-man-sonst-nicht-darf (bzw. wenigstens dabei zusehen), was gegebenenfalls symbolisch bestraft wird, nachdem es dem Zuschauer zunächst einmal voyeuristisch präsentiert wurde.

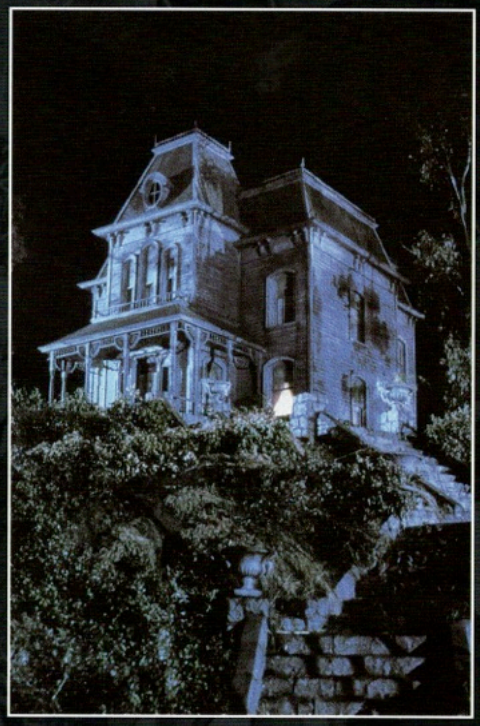
Eng verwandt mit der Beziehung Erotik und Horror sind auch die oft ungemein sinnlich-faszinierenden Dämonen und Bösewichter, die wir besonders häufig im Anime und Manga wiederfinden (z.B. Vampire Hunter D, 3x3 Eyes), aber auch in westlichen Comics (Lady Death, Purgatori, Vampirella...); seltener bzw. wesentlich subtiler im westlichen Horrorfilm (wo man dies eigentlich nur bei Vampiren findet; selbst die Incubi und Succubi, Dämonen und Dämoninnen, die Menschen - meist im Schlaf - verführen, werden normalerweise als entsetzliche Ungeheuer dargestellt). Im Gegensatz zur westlichen Tradition, in der das Böse fast automatisch grauenerregend häßlich ist, wird hier die Anziehungskraft des Bösen, die Macht der Versuchung wesentlich deutlicher. Wem glaubt man eher: einer wunderschönen Frau (oder einem Mann), die einem das Blaue vom Himmel herunter verspricht,

für den „lächerlich geringen“ Preis einer Seele, oder einem häßlichen haarigen schwefelstinkenden Kerl mit Ziegenbart und Bockshörnern?

- Horror macht stark -

Ein weiteres typisches Merkmal des Horrors ist die individuelle Organisation der Abwehr der Bedrohung. Sei es, weil sie räumlich eingeschlossen sind; sei es, weil sie die einzigen Überlebenden sind oder weil sie die Einzigen sind, die keine persönlichen finanziellen oder prestigebezogenen Interessen verfolgen - die Kämpfer gegen das Böse können sich nicht auf Polizei, Wissenschaftler, Militär oder andere Institutionen verlassen, sondern sind auf sich allein gestellt. Sie sind keine Profi-Killer, Hexenjäger oder Soldaten, sondern Menschen aus unserem Alltag: Büroangestellte, Schüler, Studenten, Hausfrauen (auffällig selten allerdings Angehörige der Unterschicht). Es sind die Opfer, die einen Ausweg aus der bedrohlichen Situation suchen. Sehr häufig sind die Protagonisten Frauen oder junge Mädchen, speziell in neueren Horror-Werken. Kritiker haben dies negativ als deren „Brutalisierung“ ausgelegt (aha, „bleibt lieber in eurer Küche“, oder was?). Man kann es aber auch positiv auffassen, nämlich als Gewinnung eines neuen (Selbst-)Bewußtseins, nicht in der traditionellen Rolle des passiven und leidenden Opfers aufgehen zu wollen. Dem Zuschauer, der mit den Helden mitfiebert, wird suggeriert: „Sie sind wie du. Wenn du in dieser Situation wärst, könntest du das Gleiche schaffen. Auch du kannst stark sein.“

Häufig wenden sich hier auch Kinder und Jugendliche gegen ihre Peiniger, was natürlich nicht wenig damit zu tun hat, daß diese eine wichtige Zielgruppe des Horrors sind, der Identifikationsfiguren angeboten werden sollen, aber es stellt auch eine gewisse "Rebellion" gegen die Umwelt (der Erwachsenen) dar. Speziell im Anime geraten die Protagonisten häufig aus ihrer, in der Realität extrem streng reglementierten Welt, in der die Auswahl des richtigen Kindergartens schon über die späteren Berufschancen entscheidet, wo der Alltag von Arbeits- und Prüfungsstreß gekennzeichnet ist und die Einpassung in die Gruppe den Wert des Einzelnen verschwinden läßt, in ein Szenario des absoluten Chaos und der Anarchie (wie z.B. Dr. Masagos Computerwelt in "Adventure Kid", harmlosere Varianten findet man aber auch z.B. in zahlreichen Komödien wie z.B. "Tenchi Muyo“, "El Hazard" o.ä., die nun gar nichts mit Horror zu tun haben). Eine Welt, in der sich die Möglichkeit bietet, ja, man sogar gezwungen ist, die im gesellschaftlichen Zusammenleben entstehenden Aggressionen auszuleben...! In einigen Filmen wird der Protagonist sogar direkt gezwungen, gegen die Ängste und Aggressionen seines eigenen Unterbewußtseins anzutreten („Nightmare on Elm Street“-Serie; indirekt auch in „Adventure Kid“, wo Dr. Masago den Protagonisten gegen sein eigenes, amoklaufendes Unterbewußtsein beisteht).



Während der klassische Horror vorwiegend eine Bedrohung des Einzelnen und seines unmittelbaren sozialen Umfeldes zeigte (z.B. des Jonathan Harker, seiner Frau Mina, deren Freundin Lucy in "Dracula") ist heute häufiger die Gesellschaft oder die Menschheit als Ganzes in Gefahr (z.B. durch das Chaos aus einer anderen Dimension, das in „Event Horizon“ versucht, sich den Weg in die unsere zu bahnen). Dies erhöht natürlich die Symbolträchtigkeit der Kampfarena („Mortal Kombat“ läßt grüßen!), die diese gigantischen, umfassenden Konflikte in den nachvollziehbaren Bereich des Alltagslebens verlagert und gleichzeitig ein Verhalten rechtfertigt, das im normalen Alltag nicht akzeptabel wäre: „Anything goes - schließlich steht die Existenz der Menschheit auf dem Spiel!“

Die Art der Bedrohung im Horror-Genre ist dabei immer so, daß sie den durch Gesetze definierten Schutzraum des Individuums nicht mehr erfaßt. Daher stehen sowohl die Monster wie auch ihre Abwehr in einem über- und außergesetzlichen Kontext. Einerseits schwächt das das Gewaltmonopol des Rechtsstaates (was natürlich vielen Kritikern sauer aufstößt), andererseits spiegelt es realistisch wider, daß dieser gegenüber vielen wirklichen Bedrohungen (Umweltzerstörung) keinen effektiven, gesetzlich garantierten Schutz bietet, und niemals bieten kann, da die Interessenverflechtungen von Staat, Wirtschaft und Bevölkerung (Arbeitsplätze, soziales Netz) immer wieder ökonomische Rücksichtnahme erfordern. Die Verteidigung der eigenen körperlichen und geistigen Unversehrtheit wird damit gleichbedeutend mit der stellvertretenden Verteidigung aller Menschen, sowie des Rechts (wohlgemerkt nicht: des Gesetzes!); die tatsächliche relative Ohnmacht des Einzelnen gegenüber Staat und Großkonzernen wird hier stellvertretend durchbrochen (was allerdings nicht nur im Horror-Genre geschieht, sondern auch in zahlreichen anderen Bereichen, z.B. den Superheldencomics). Der Held wird zum Beschützer der Welt und steht somit noch "über" dem Staat und dessen Institutionen. Die moralische Basis ist dabei (in der Regel) nicht das Gesetzbuch, sondern das subjektive Empfinden der Protagonisten bezüglich des Guten, Gerechten und Wünschenswerten. Und dieses wiederum hängt natürlich stark von Autor und Regisseur ab...

- Horror gegen Angst -

Auf einer Ebene wird das, was wir fürchten, im Horror-Film auf - zumindest im Kontext des Filmes - einfache, einleuchtende Weise erklärt. Der Unübersichtlichkeit der gesellschaftlichen Wirklichkeit, in der nichts und niemand so ohne weiteres als "schuldig" oder "böse" abgestempelt werden kann, wird das Monster oder das Böse gegenübergestellt, das alles Furchterregende repräsentiert und stellvertretend angegriffen werden kann. Wobei im Gegensatz zu gewissen Ideologien und politischen Modellen, in denen bestimmbaren Gruppen von Menschen die Schuld an bestimmten Ereignissen zugewiesen wird ("Die Sozis", "Die Ökos", "Die Neonazis", "Die Terroristen", "Die Juden"...) der Horror eher zur Mythologisierung greift, indem er das Böse in konzentrierter Form personifiziert oder vergegenständlicht. (Es ist bezeichnend, daß selten bis nie die realen Schrecken unseres Jahrhunderts - das Blutbad der Kriege, die institutionalisierten Massenmorde in den KZs des 2. Weltkrieges - zum Gegenstand von Horrorfilmen gemacht wurden. In den wenigen Fällen, in denen diese Themen überhaupt aufgegriffen wurden, geschah dies nie so, daß die Kriegsgegner zu Monstern „stilisiert“ wurden, statt dessen wurde das Gewicht auf den Schrecken und die Angst der Leidenden gelegt.) Es wird nicht nach den Ursachen des Schlechten in der Gesellschaft gesucht, obwohl populäre Kritikpunkte gerne oberflächlich aufgegriffen werden (Korruption von Politikern, Polizei, Wissenschaft...) - stattdessen wird das Schlechte in symbolischer Weise „behandelt“. Die Vielzahl der konkreten Ängste, mit denen wir täglich konfrontiert werden - Umweltzerstörung, Krieg, Arbeitslosigkeit - und die Ohnmacht, ihre Ursachen angemessen bekämpfen zu können, wird auf die archetypische Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse reduziert. Der Reiz dieser Vereindeutigung und die damit einhergehende subjektive Entlastung zeigte sich z.B. Anfang der 70er Jahre, als Tolkiens "Herr der Ringe" zur Lieblingslektüre antiautoritärer Studenten gehörte. Auch in den 80ern - in einer Zeit, in der immer mehr althergebrachte Feindbilder verschwanden und der Kalte Krieg endgültig ad acta gelegt wurde - erfreuten sich Fantasy-Filme wie „Conan“, „Red Sonja“, „Krull“ etc. großer Beliebtheit; eine neue Renaissance (wiederum bezeichnend) erfuhren sie in den letzten Jahren mit „Prinz Eisenherz“, „Dragonheart“, „Hercules“, „Xena“ u.v.a. Auf die positiven und negativen Aspekte solcher Vereinfachungen kommen wir gleich noch einmal zurück.

Aber im Horror geht es nicht (nur) darum, das von einer komplizierten Welt geängstigte Publikum mit einer simplen „Böse-greift-Gut-an, Gut-besiegt-Böse“-Geschichte ruhigzustellen oder gar - wie es zahlreiche Kritiker behaupten - durch „Sündenböcke“ wie den Schwarzen Mann und den Weißen Hai von realen Problemen abzulenken. Tatsächlich konzentriert sich das Horror-Genre eher darauf, andere, ebenso reale Probleme zu konfrontieren oder zu vermeiden, in dem gezielt mit den Ur-Ängsten des Menschen gearbeitet wird.

Wir alle haben tief verwurzelte Ängste. Angst davor, körperlich verletzt zu werden (besonders an den Augen); Angst davor, daß wir plötzlich

isoliert werden, vor Einsamkeit oder dem Verlust von vertrauten Menschen; Angst vor der Dunkelheit, der Leere und dem, was möglicherweise darin lauert; Angst vor allem Fremden, das nicht eingeordnet werden kann (Nicht nur Übernatürliches Marke "Mehr Dinge zwischen Himmel und Erde als unsere Schulweisheit sich träumen läßt" - auch das angeborene Mißtrauen anderen Menschen gegenüber. Fremdenfeindlichkeit ist leider eine instinktive Reaktion, die laut Morris daher rührt, daß der Mensch biologisch darauf programmiert ist, in begrenzten, überschaubaren Gruppen zusammenzuleben und allen, die nicht zum "Rudel" gehören, erst einmal ablehnend gegenüberzutreten. Das rechtfertigt zwar nichts, erklärt aber einiges...). Angst davor, daß unsere Realität, die Welt um uns herum, plötzlich zusammenbricht. Angst vor dem Verlust der Orientierung, der Kontrolle über uns selbst und unsere Welt; die Liste ist lang und beliebig fortsetzbar. Die Werke des Horrors erkunden diese schon immer vorhandenen Ängste und Bedürfnisse, um dann die Kästen unseres Geistes, wo wir sie sicher verschlossen wähnten, mit winzigen Nachschlüsseln - und im Bedarfsfall auch mit Brechstangen - zu öffnen. Um mit Stanley Kubrick zu sprechen: "Horror führt uns das Urbild des Unbewußten vor Augen. So können wir ´die dunkle Seite` sehen, ohne direkt damit konfrontiert zu werden." Speziell die Horrorliteratur, aber auch viele (besonders ältere) Horrorfilme erzielen dadurch, daß vieles nur angedeutet und der Phantasie des Lesers/Zuschauers überlassen wird, diesem also die Möglichkeit bleibt, unbewußt eigene, persönliche Ängste mit einzubringen (und zu verarbeiten), eine weitaus größere Wirkung als detailliert gezeigte Blutfontänen und herausquellende Gedärme in Splatter-Filmen.

Bereits vor über 2000 Jahren schrieb Aristoteles in seiner "Poetik" über die Wirkung eines fiktionalen Werkes auf den Zuschauer: Es löst Furcht und Mitleid aus. "Mitleid entsteht, wenn der, der es nicht verdient ins Unglück gerät, Furcht, wenn es jemand ist, der dem Zuschauer ähnlich ist."

Wir empfinden unweigerlich Mitleid für den aus dem Dschungel entführten King Kong oder das an sich unschuldige und gutartige Monster des Frankenstein, oder auch für jemanden wie „Carrie“, bei denen das Unheil, das sie letztendlich anrichten, ausschließlich eine Reaktion auf das ist, was ihnen zuvor angetan wurde; wir identifizieren uns für die Dauer des Films mit dem von seiner Umwelt gedemütigten Mädchen („Carrie“), mit Ash und seinen Freunden („Tanz der Teufel“), die nur ein harmloses Wochenende in einer Grillhütte verbringen wollten; mit den von Zombie-Horden eingekesselten Teenagern und zittern, "leiden" im wahrsten Sinn des Wortes "mit" ihnen. Die positive Wirkung dieses Miterlebens drückte Aristoteles in seinem Konzept der Katharsis aus, der Reinigung der menschlichen Seele durch die Betrachtung von solch furcht- und mitleiderregenden Handlungen, und zwar Reinigung vom Übermaß dieser Affekte. Der Regisseur D. Cronenberg sagt selbst: "Wenn mich die Leute fragen `Warum drehen Sie Horror-Filme?´ muß ich unmittelbar zu Aristoteles... zurückgehen. ... Für mich sind Horror-Filme Filme der Konfrontation, nicht der Flucht. In einem Horror-Film wird man auf eine bestimmte sichere, traumhafte Weise mit Dingen konfrontiert, mit denen man im wirklichen Leben nichts zu tun haben möchte. Aber schließlich wirst du diesen Dingen gegenüberstehen: Ich spreche vom Alter, von Tod und Einsamkeit."

Bezeichnend in diesem Zusammenhang ist, daß, während Kritiker des Horror-Films, die mit dem Genre nicht vertraut sind oder waren, über Alpträume nach dem Anblick einer Szene klagen bzw. die Möglichkeit beanstanden, daß andere davon eventuell Alpträume bekommen könnten, langjährige Horror-Fans allerdings bei einer Befragung feststellten, daß sie zwar keinen Deut aggressiver und blutdurstiger geworden sind als vorher, aber dafür keinerlei Alpträume mehr haben: Die Ängste, denen ein Ventil geboten wird, müssen sich nicht im Schlaf eines suchen...!

- Horror ist ekelhaft -

Ein charakteristischer Bestandteil des Horrors, dem speziell bei den Splatter-Filmen eine wichtige Funktion zukommt, ist der Ekel. Das Gefühl des Ekels ist der Angst nahe verwandt; eine instinktive Reaktion der Ablehnung zum Schutz der eigenen Person. Ein wesentlicher Unterschied liegt darin, daß etwas, das Angst auslöst, als Gefahr wahrgenommen wird; etwas, das einen ekelt, lediglich unangenehm ist, nicht jedoch notwendigerweise auch eine Bedrohung darstellt. Das Verhalten dem Ekelhaften gegenüber hat sich historisch ähnlich entwickelt wie das unseren Aggressionen gegenüber: was früher ausgelebt bzw. als natürlich empfunden wurde (manche Stammesgemeinschaften ernähren sich heute noch von verfaultem Fleisch, das bei einem „zivilisierten“ Menschen augenblicklich eine Lebensmittelvergiftung auslösen wurde), wird heute vermieden und nicht selten mit einem Tabu belegt (was allerdings nicht für Werbesendungen gilt, in denen uns beschränkte Blondinen zur besten Abendessenszeit strahlend von den mit Exkrementen gefüllten Windeln ihres sabbernden Wechselbalges vorschwärmen dürfen...). Allein der Gedanke, damit in Berührung zu kommen oder es uns gar einzuverleiben, löst eine heftige Abwehrreaktion aus. Wobei festzuhalten wäre, daß das Ekel-Empfinden nicht angeboren, sondern kulturbedingt ist: kleine Kinder empfinden von vorneherein nichts als ekelhaft (und daß sie bereit sind, alles in den Mund zu stecken, hat schon mehr als ein Elternteil in den Wahnsinn getrieben). Selbst im Alter von 7 - 10 Jahren reagieren Kinder noch oft mit Unverständnis (oder diebischer Freude) auf Ekel-Reaktionen der Erwachsenen gegenüber Käfern, Schleim (es gab doch vor Jahren einmal grünen und roten Schleim in kleinen Plastikmülltonnen als Spielzeug zu kaufen. Eine Variante hatte sogar Gummiwürmer mit drin. Wer hat das nicht genossen, vor allem, wenn man es den Eltern unerwartet in die Hand drücken oder in den Nacken stecken konnte?) etc. Auch die Tatsache, daß kulturell von den unseren verschiedene Eßgewohnheiten (Schlangen, Ameisen, Heuschrecken...) Ekel auslösen, zeigt, daß bestimmte Vorlieben und Abneigungen unsererseits einfach das Ergebnis eines kulturellen Sozialisierungsprozesses sind. Als ekelhaft wird (laut einer der wenigen Untersuchungen zu diesem Thema) immer nur etwas Organisches empfunden: das eigentlich Tote, dem noch der Schein des Lebendigen anhaftet. Schleim, Schweiß, Kot, Geschwüre etc. sind etwas Totes, was der Organismus von sich ausscheidet und der Verwesung übergibt. Eine Art nachdrückliche Erinnerung an unsere eigene Körperlichkeit, unsere eigene Todesunterworfenheit, die nicht, wie häufig in der christlichen Kunst, einen sauberen Totenschädel zeigt, sondern das Stadium davor; und gleichzeitig ein erneutes Niederreißen der „sauberen“ Fassade unserer Alltagswelt. In Jonathan Swifts „Gullivers Reisen“ landet Gulliver im Lande der Riesen im Ausschnitt einer Hofdame und der unmittelbare Kontakt mit der unsauberen Haut mit all ihren Pickeln und Poren, dem schweißverklebten Puder etc. kuriert ihn wie ein Holzhammer von jeglicher erotischer Ausstrahlung, die die parfümduftende und gepuderte, „rein“ wirkende Dame von der Ferne auf ihn gehabt haben mochte. Auch die Welt der Animes mit ihren perfekt gezeichneten „reinen“ Helden und Heldinnen (kein Sex, keine Pickel...) bietet eine Möglichkeit des Eskapismus, deren Illusion durch Adult-Animes niedergerissen wird, in denen die unschuldig wirkenden Heldinnen plötzlich von schleimigen Tentakeln vergewaltigt werden oder mit sichtlichem Vergnügen die perversesten Spielarten der Erotik praktizieren. Was in sich eine ähnlich kathartische Funktion hat wie die im Horror-Film zeitweise zerrissene Fassade der heilen Alltagswelt.

Der Ekel erinnert daran, speziell in seiner Kombination mit dem Grauen, daß hier etwas falsch ist - tot, obwohl es Anzeichen des Lebendigen trägt und belebt, wo es eigentlich tot sein müßte. Ekel ist

- genau wie Grauen - ein ambivalentes Gefühl, das sowohl Abscheu als auch eine gewisse Faszination und sogar Lust hervorrufen kann. „In seiner inneren Logik ist bereits eine Möglichkeit positiver Erfahrung des Gegenstandes enthalten - ihn zu berühren, zu verzehren, zu umfassen... Ekel setzt sozusagen ex definitione eine - unterdrückte - Lust an seinem Erreger voraus," heißt es in einer Studie zum Thema von einem Herrn Kolnai. „Das vom Ekelhaften ausgelöste Gefühl ist doppeldeutig. Es ist Einladung und Abschreckung, Lockung und Drohung zugleich. ...Das Ekelhafte wird nur vermieden, weil es sonst aufgegriffen würde, was es aber eben nicht werden darf." Ekel-auslösende Szenen in Horrorfilmen und -Büchern sind also nur eine weitere Variante des Überschreitens von gesellschaftlich definierten Grenzen, des Brechens von Tabus, des Ausbrechens aus den üblichen Beschränkungen und der Konfrontation unterbewußter Ängste oder Schuldgefühle - in diesem Fall einer tiefsitzenden Körperfeindlichkeit und Verleugnung an sich völlig natürlicher körperlicher Vorgänge (von Verdauung bis Verwesung). Während in der Welt von Werbung, Film und Literatur (zumindest im Mainstream-Unterhaltungsbereich) immer noch häufig der Mensch als eine sterile Barbie-Puppe propagiert wird, die keinerlei körperliche Funktionen besitzt und bestenfalls mal ganz dezent schwitzt (aber immer ohne Geruch), öffnet auch hier der Horror-Film das Tor zum Käfig der „Bestie in uns allen" und zeigt uns, wer und was wir wirklich sind...

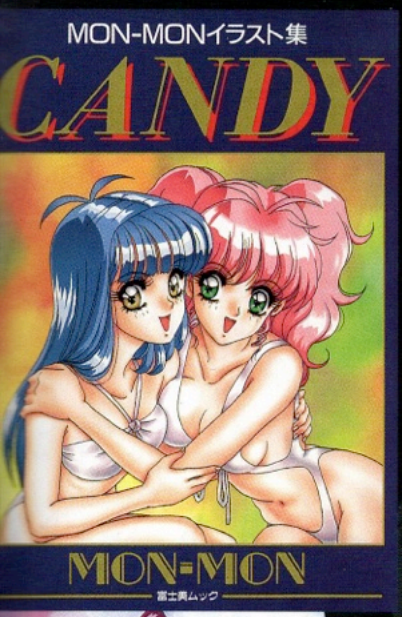
- Horror als reaktionäre Propaganda -

Während also Horror-Werke auf der einen Seite unsere Gesellschaft stützen, indem sie eine wichtige „Blitzableiterfunktion" übernehmen, werden auf der anderen - besonders in älteren Horror-Filmen und amerikanischen „Horror"-TV-Serien - häufig die Regeln der herrschenden Gesellschaft und deren positive Seiten hervorgehoben:
Die „Sünder", die die moralischen Regeln brechen (Teenager, die Sex haben; Verbrecher; korrupte Wissenschaftler) werden „bestraft"; dem Zuschauer wird voyeuristisch das Brechen der Regeln vorgeführt, was er lustvoll genießen darf - und gleichzeitig bekommt er drastisch vor Augen geführt, was alles Gräßliches passieren kann, wenn die Tabus überschritten werden. Im Vergleich mit der völligen Unsicherheit der fiktiven Welt des Horrors wird die Sicherheit der eigenen Realität dann auch umso beruhigender und lieber wahrgenommen. F. Vester schildert in "Phänomen Streß" einen Versuch, bei dem Examenskandidaten ein Horrorfilm über die inquisitorischen Methoden bösartiger Prüfer gezeigt wurde ("NOBODY expects the Spanish Inquisition!!!") und die daraufhin angesichts der relativen Güte ihrer eigenen Professoren die Prüfungen entspannt und erfolgreich absolvierten.
Beim klassischen Horror ist am Ende alles erledigt: das Monster tot, die (natürlich von außen kommende, in die eigentlich „gute" Gesellschaft eindringende) Störung der Alltags-Idylle erfolgreich zurückgeschlagen, die Normalität wiederhergestellt. Das "Gute" hat gesiegt.
Letztendlich wird der Horrorfilm also zur reaktionären Propaganda, die in essentiell konservativer Weise die herrschende Gesellschaft und ihre moralischen und kulturellen Regeln bestärkt und unterstützt und mögliche Abweichungen von diesen durch seine Ventilfunktion in geordnete und gesicherte Bahnen leitet. Sicher darf man solche Charakteristiken nicht überbewerten - man kann trotzdem seinen Spaß an einem der oben genannten Werke haben, ohne gleich zum konservativen Republikaner zu werden; so, wie auch z.B. „Indiana Jones und der Tempel des Todes" ein hervorragender Unterhaltungsfilm ist, obwohl er essentiell erzreaktionär ist (die Frau ist eine hysterische, auf sich allein gestellt nicht überlebensfähige Zicke, der kleine Junge (!) dreimal intelligenter als sie, der Mann ein Macho, Inder und Nazis Klischeebösewichter und -statisten aus der untersten Schublade, die „zufällig" gerade Amerikas Lieblingsfeindbildern nach dem Verlust der Russen durch das Ende des Kalten Krieges entsprechen, nämlich Nazis/Deutsche und Arabern...). Aber sie sind vorhanden und hinterlassen im Unterbewußten der Zuschauer genauso ihre Spuren, wie alles andere was man hört und sieht und mit seinen Sinnen aufnimmt. Argumente der Kritiker des Horrorfilms bezüglich der negativen Beeinflussung des (vorwiegend jugendlichen) Publikums sind also nicht vollkommen von der Hand zu weisen, obwohl eine solche Beeinflussung grundsätzlich immer nur eine vorhandene, in ihrem Ausmaß nicht kalkulierbare Möglichkeit ist, nicht etwa eine berechenbare Gleichung á la „Jugendlicher + Horrorfilm = Nachahmungsverbrechen", wie das so gerne dargestellt wird. Eine labile Persönlichkeit wird sich durch alles beeinflussen lassen, was sie sieht; und eine Episode von „Sandmännchen" („...und Piggeldi ging mit Frederick nach Hause... in die Wurstfabrik!") kann genauso zum Auslöser für ein Verbrechen werden wie die Tatsache, daß die letzte Bildzeitung im Supermarkt schon ausverkauft ist oder die Nachrichten. Unterschlagen werden jedoch regelmäßig von Kritikerseite diese, häufig extrem offensichtlichen, reaktionären Tendenzen (speziell in Mainstream-Unterhaltungsfilmen oder Kinderfilmen), wobei diese letztendlich eine zwar unterschwelligere, aber deutlich negativere Auswirkung auf unsere Gesellschaft haben dürften, als so mancher Horror- und Actionfilm mit seiner Ventilfunktion: Man fragt sich doch, was für die geistige Entwicklung eines Kindes oder Jugendlichen bedenklicher ist: die zickigen, dem geistigen Klima der 50er Jahre entsprungenen Moralvorstellungen einer Daisy oder Klarabella aus den Micky-Maus-Comics; die automatische Abstempelung von Ausländern und Dienstboten als mögliche Verbrecher bei Enid Blyton´s Fünf Freunden und anderen Abenteuergeschichten (ohnehin einer Welt „for boys only", Mädchen werden vom aktiven Geschehen grundsätzlich ausgeschlossen); oder eine selbstbewußte Sailor Moon oder Chun Li, die es persönlich mit dem Oberbösewicht aufnimmt oder Dämonenmädchen wie Pai (3x3 Augen) oder Miyu (Vampire Princess Miyu), die die Menschheit ihrem eigenen Clan vorziehen bzw. sie gegen andere ihrer Art beschützen und dabei nicht selten selbstlos ihr eigenes Leben auf´s Spiel setzen...

Womit aber gerade auch zahlreiche Kritiker des Horror-Films ihre Probleme haben, ist die Tatsache, daß diese naive Sichtweise sich in den letzten Jahrzehnten zusehends geändert hat; die Illusion der heilen Welt wird immer häufiger nur teilweise wiederhergestellt. Die "neuen" Horror-Monster tun es den Verbrechern und menschlichen Monstern der realen Welt gleich: sie mögen vorübergehend in der Versenkung verschwinden, aber sie lauern nach wie vor im Untergrund (auf die nächste Fortsetzung?). Oft hat der Held schon "gewonnen", wenn er mit dem Leben davongekommen ist. Man kann daraus auf den moralischen "Verfall" der Menschheit schließen (die Bestie im Innern ist stärker geworden), eher jedoch auf eine zunehmende Reife im Umgang mit den verborgenen Ängsten, mit dem „Bösen" an sich: man hat akzeptiert, daß sie ein Teil - und nicht einmal ein negativer - der menschlichen Existenz sind, der zeitweise ignoriert, aber nicht permanent vernichtet werden kann.

Kurioserweise ist dieses Verhalten gar nicht so "zivilisiert", wie viele vielleicht glauben. Bereits Freud hat in "Totem und Tabu" das animistische Weltbild primitiver Stämme dadurch gekennzeichnet, daß der Primitive "seine Affektbesetzung zu Personen (macht), mit ihnen die Welt (bevölkert), und nun seine inneren seelischen Vorgänge außerhalb seiner (Person) wieder (findet)." Wir glauben heute zwar nicht mehr an die Existenz von Dämonen, Monstern oder Göttern (wie die der Griechen) - zumindest die meisten von uns - aber es hat sich gezeigt, daß sie wirksam sein können, auch ohne daß wir an sie glauben...

Dieser Artikel stützt sich auf die folgenden Publikationen, die zur Vertiefung des Themas wärmstens empfohlen werden:
Hans D. Baumann, "Horror - die Lust am Grauen", Reihe "Psychologie heute", Heyne Verlag, München 1993. Best. Nr 19/5007, ISBN 3-453-07328-2.
Desmond Morris, "Das Tier Mensch", Heyne Verlag München 1996. Best. Nr 19/447, ISBN 3-453-09883-8.

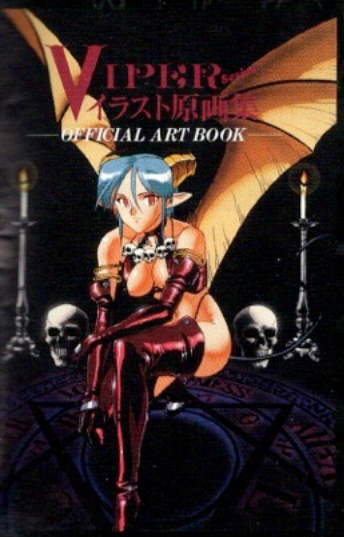


Mon Mon Candy

T1067785112006, Preis: 2.000 Yen, Import ca. 70 DM
104 Seiten insgesamt, davon 80 farbig
Text in Japanisch

Über dieses Werk braucht eigentlich nicht viel gesagt zu werden, denn es besteht hauptsächlich aus ganzseitigen, farbigen Artworks, welche in der Regel, von wenig bekleideten Mädchen (mit und ohne Hasenohren) in verführerischen Posen geschmückt werden. Auf Texte wurde hier bewußt verzichtet, da diese ohnehin nur störend wären. Damit wären auch schon die ersten 80 Seiten beschrieben. Auf den restlichen 24 einfarbigen Seiten finden sich die Charaktere zu einem SD-Rollenspiel, sowie eine vierseitige Erklärung zu den einzelnen farbigen Artworks. Es ist eindeutig zu erkennen, daß dieses Buch nur für Fans geeignet ist, denen Zucker immer noch nicht süß genug ist: „Candy" für's Auge eben. Wem die bezaubernden Charakterdesigns von Mon Mon bei den Cool Devices Episoden „Curious Fruit" und „Fallen Idol Angel Rina" gefallen haben, der dürfte an diesem Buch seine Freude haben, auch wenn es hier weniger hardcore als sexy zugeht...

LE



Viper

ISBN 4-906407-29-3, Preis: 1.500 Yen, Import ca. 50 DM.
100 Seiten insgesamt, davon 36 farbig
Text in Japanisch

Dieses Artbook enthält Cel-Art-Illustrationen, Vorzeichnungen und Computer-Art aus der nur in Japan erhältlichen Erotik-Computerspielreihe „Viper". Eine Handlung ist den Bildern nicht zu entnehmen, aber es werden auf bezaubernden ganzseitigen Artworks jede Menge absolut zum Anbeißen niedlicher Kampfsportlerinnen, Dämoninnen, Detektivinnen, Bräute, Catgirls, Cyborgs und und und gezeigt, die - im Spiel, wie an den zahlreichen Szenenbildern zu sehen - absolut hemmunglos (aber leider hier und da gepixelt) zur Sache gehen. Die vielen Vorzeichnungen dürften auch sehr hilfreich für Fans sein, die als Hobby selbst erotische Bilder im Anime-Stil malen. In jedem Fall machen die Motive im wahrsten Sinne des Wortes scharf - nicht zuletzt auch auf die Spiele, von denen es leider bisher noch keine übersetzte Fassung gibt. Aber vielleicht kann man ja noch hoffen...

JS

© Satoshi Urushihara

Venus
- Satoshi Urushihara Illustrations

ISBN 4-05-601681-X, Preis: 2.100 Yen, Import ca. 75 DM
104 Seiten insgesamt, vollfarbig
Text in Japanisch

In diesem Band befinden sich nicht nur die Zeichnungen von Plastic Little und Lemnear, die in seinem ersten Buch „Cell Works" keinen Platz mehr fanden, sondern darüber hinaus auch viele weitere Illustrationen mehr oder weniger anzüglicher Art. So kann man auf den 100 Seiten auch erstklassige Bilder von Langrisser, Chirality, Streetfighter und einigen anderen seiner Charakterdesigns für diverse Spiele bewundern. Die Texte sind natürlich in japanisch, dienen aber lediglich der Unterteilung zwischen den verschiedenen Genres, damit die überwiegend ganzseitigen Illustrationen nicht durch störende Erklärungen „verschandelt" werden. Obwohl das Buch auch viele „harmlose" Motive ohne Satoshis Markenzeichen (detailliert gezeichnete, nackte, glänzende Brüste) enthält, die dennoch wunderschöne Fantasy-Artworks darstellen, sind seine erotischen Bilder in diesem Buch mangels Zensur deutlicher als in seinen anderen Artbooks und machen „Venus" zu seinem wohl „heißesten" Werk. Für Fantasy-Freunde und Liebhaber eleganter qualitativ hochwertiger Anime-Art wärmstens zu empfehlen; für Urushihara-Fans neben „Cell Works" und „Langrisser I-V" ein absolutes Muß!

LE

Countdown

ISBN 4-87709-170-X, Preis: 2.095 Yen, Import ca. 75 DM
98 Seiten insgesamt, davon 64 farbig, mit Faltposter
Text in Japanisch

Dieses Buch besteht hauptsächlich aus detaillierten, mit sehr vielen Szenenbildern unterlegten, Beschreibungen der ersten sex... äähh sechs Episoden der Countdown Stories nach den Mangas des Erotikkünstlers Hiroyuki Utatane. Für Leser mit Japanischkenntnissen sehr interessant dürften vor allem die ausführlichen Beschreibungen (auch die vielen Dialoge) der Episoden sein, die unter jeder Seite mit dem entsprechenden Bildmaterial zu finden sind.

Ganzseitige Artworks wird man in diesem Buch leider vermissen, es wurden lediglich die Coverartworks der LDs/Videos zu zweit oder zu dritt auf eine Seite „gepresst". Als kleine Entschädigung ist aber ein Faltposter von ca. 30 x 40 cm Größe beigeklebt, welches das Covermotiv des Buches zeigt.

Nach diesen 64 Farbseiten folgen noch ausführliche Charakterstudien und Vorzeichnungen nicht nur zu den einzelnen Episoden, sondern auch noch zu diversen Charakteren. Den krönenden Abschluß dieses Artbooks bildet ein achtseitiger Manga, der die intime Zusammenkunft und feucht-fröhlichen Spielchen einer jungen Frau mit ihrem Spiegelbild zeigt und in dem es ohne störende Rahmenhandlung direkt zur Sache geht - auch ohne Japanischkenntnisse ein optischer Leckerbissen, wer den Text tatsächlich lesen kann, wird dann noch zusätzlich damit belohnt, daß die Geschichte neben saftigem Sex auch noch einen gewissen Sinn enthält.

LE

Jeannina Flatt

Regina Reech

Gabriel Azrael

Claudius Bartmuß

„Otaku" Manfred

Am Strand

Fan-Fiction by „Someone“

Es war heiß. Es war einfach unmöglich für Ami, sich auf´s Lernen zu konzentrieren. Sie brauchte ein wenig Abkühlung. „Das sind eben die Nachteile von heißen Sommertagen,“ sagte sie und knöpfte sich dabei ihre Bluse auf. Danach war der BH dran. Als sie ihre wohlgeformten Brüste sah, wurde sie fast ein wenig verlegen. Sie hatte noch immer den Rock ihrer Schuluniform an. Überhaupt fühlte sie sich in der Uniform viel wohler als etwa in Designerklamotten. Langsam begann sie den weichen Stoff über ihre Beine zu ziehen. Bald hatte sie nur noch das Höschen an. Ami sah sich im Spiegel und dachte, was für ein Glück sie doch hatte, solch einen Körper zu haben. Ein süßes Gesicht, mit den wohl schönsten Augen der Welt. Ein wenig unter dem Gesicht sah sie zwei schöne Rundungen, sie waren weich und hatten genau die richtige Größe. Nicht zu klein, doch auch nicht zu groß. Nach einigen Sekunden der Träumerei ertappte sie sich dabei, wie ihre linke Hand eine dieser Rundungen sanft umfaßte. Schnell ließ sie die Hand weichen und errötete dabei. „Wo war ich noch... Ah, beim Umziehen, ich wollte doch an den Strand,“ dachte sie sich.

Der Weg zum Strand war wie immer beschwerlich. Es ging etwa 2 Kilometer nur bergauf, erst die letzten paar Meter ebnete sich der Weg ein wenig und begann sich stark zu senken. „Puuh, so ein blöder Weg. Nächstes Mal nehme ich lieber den Bus. Naja, auf jeden Fall bin ich jetzt da, und es ist viel zu heiß, um noch länger hier auf dem Trockenen herumzulungern,“ Schnell breitete Ami das Handtuch am Boden aus und legte ihre Sachen darauf. „Und jetzt ab ins kühle Naß!“ Sie lief auf´s Sprungbrett zu und als sie am Ende ankam, hüpfte sie, indem sie in der Luft eine Pirouette drehte, ins Wasser. Sie genoß es sichtlich, wie sich die kühlen Ströme um ihren Körper schlängelten, sie abkühlten und naß machten. So schwamm sie einige Zeit im Meer herum, sie träumte dabei. Sie war ganz in ihre Gedanken versunken, als sie auf einmal eine Stimme hörte: „Ami! Hörst Du mich?!“ Ami schaute sich um, und erst jetzt nahm sie ihre Umgebung wahr. Sie war ziemlich weit vom Strand entfernt, man sah ihn fast gar nicht mehr. Dafür war vor ihr eine kleine Insel. Am Ufer der Insel saß jemand, den Ami gut kannte: „Makoto! Wow, ich hätte dich hier gar nicht erwartet! Was machst du hier?“

Ami war schon auf der Insel, als sie diese Worte an ihre Freundin richtete, und sie frösstelte ein wenig, jetzt, wo das Wasser auf ihrer haut zu trocknen begann.

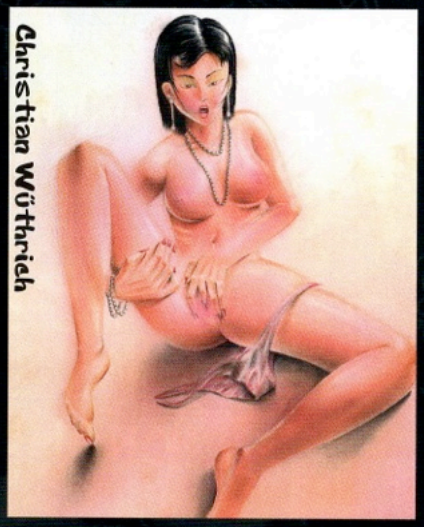
„Das ist mein Lieblingsplatz. Es kommen nur sehr selten Menschen her, und so kann ich hier ein wenig allein sein. Komm Ami, nimm mein Handtuch, ich sehe doch, daß Dir kalt ist.“ Ami wollte das angebotene Handtuch an sich nehmen, doch wegen einer ungeschickten Bewegung geriet sie ins Schleudern. Sie rutschte aus und fiel auf Makoto. „A...Ami.“ Makoto schaute ihre Freundin mit einem wunderschönen Blick an, der Ami oberhalb ihrer süßen Nase erröten ließ. „E... Entschuldige, M-Makoto...“ Sie schauten sich einige Sekunden lang genau so an. Beiden erschienen diese Sekunden wie Stunden. Wunderschöne Stunden. Ihre Lippen näherten sich. Langsam, aber doch mit einem Ziel. Als sie sich mit ihren Mündern berührten, spürten sie beide die süße Zunge der anderen. „Mak... Mako... bitte... nei...“ Ami versuchte, wieder zur Vernunft zu kommen. Sie fühlte sich zu unreif für so etwas. „Ami... bitte hör nicht auf,“ Makoto küßte Ami noch heftiger und fuhr dabei mit den Fingern durch ihre zarten Haare. „MAKOTO!!“ Ami erschrak. Sie fühlte Makotos Hand an ihrer Brust. Das Gefühl war so fremd für sie, doch es war gleichzeitig so schön. „Pssst...,“ sagte Makoto und schaute Ami dabei tief in die Augen. Mit diesem Blick war auch für Ami alles klar. „Bitte mach weiter, Makoto, es ist so schön. Dein Mund ist so süß und zart.“

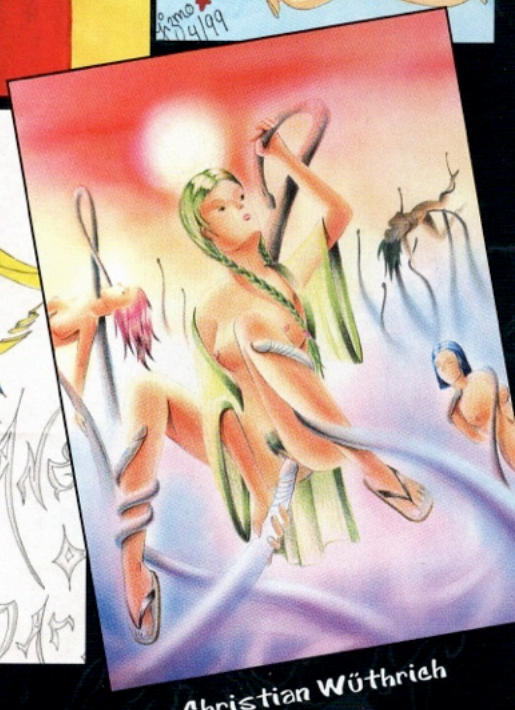
Makotos Hände massierten Amis Brüste. Erst ganz sanft, dann etwas heftiger. Unter dem Badeanzug spürte sie, wie sich ihre Brustwarzen verhärteten. „Ami, zieh dieses Ding, das du an hast, bitte aus!“ „Dann mußt du deins aber auch ausziehen, Makoto.“ Die Hände der beiden schafften es nur mühsam, sich von der anderen zu entfernen. Dann lagen sie sich endlich nackt gegenüber. Makotos zarter Mund küßte erst Amis Hals, dann wanderte sie weiter runter, bis zu ihren Brüsten. Mit vorsichtigen Bewegungen küßte und leckte sie Amis Brüste. „Da unten bist du noch süßer, Ami!“ Ami antwortete nur mit einem leisen Stöhnen. Makotos Hände waren wirklich überall, wenigstens kam es Ami so vor. Überall hieß natürlich auchzwischen ihren Beinen. Makoto streichelte sie, ihre Finger wurden dabei immer feuchter, sie spürte die süßen, warmen Liebessäfte auf ihrer Hand. Es war immer wieder ein so schönes Gefühl, den Körper eines hübschen Mädchens zu berühren. Es war ja nicht das erste Mal, daß Makoto es mit einem Mädchen machte, sie dachte zurück an Naru, Rei und all die anderen, mit denen sie es schon getan hatte. Schon vor einiger Zeit hatte sie bemerkt, daß sie regelrecht süchtig nach Sex war. Immer wieder dieses wunderschöne Gefühl beim Orgasmus, der süße Duft der Liebessäfte, die Weichheit der Brüste, all das und noch viel mehr - sie liebte die Liebe.

Makoto begann mit ihren Fingern in Amis heiße und feuchte Muschi einzudringen.Als sie bei ihrem Kitzler ankam, konnte sich Ami nicht mehr halten. Sie packte Makotos Po und drückte sie ganz fest an sich. „Jetzt geht´s gleich rund,“ sagte sie und gab Makoto erstmal einen tiefen, innigen Kuß. Ihre Finger wanderten schnell über makotos erregte Nippel, den Bauch zur Hüfte. Ihre Hand streichelte die Innenseite von Makotos Oberschenkeln, wanderten immer höher, bis zu Makotos Muschi. Sie streichelte ihren Kitzler führte die Finger immer schneller ein und aus. „Ami, mach bitte weiter so, ich genieße es...“ Amis Mund wanderte genauso wie ihre Hände vorhin zu Makotos markanter Stelle. Sie schmeckte die süßen Liebessäfte ihrer Freundin, liebkoste ihren Kitzler und ihre Schamlippen sanft mit der Zunge und spürte dabei, wie Makoto immer feuchter wurde. Ami genoß es sichtlich, wie die heiße Feuchtigkeit, vermischt mit Schweiß und Seewasser, langsam ihren

Hals herunterlief, ihre Brüste streichelte und zu ihrer Muschi runterlief, den Kitzler umspielte und sie dabei noch heißer machte. Irgendwie schafften es die beiden Mädchen, in die 69er-Stellung zu kommen. Der Sand rings um sie war schon ganz feucht, doch das interessierte die beiden nicht in geringster Weise. Ihr Liebesspiel ging ungestört weiter. Makoto zeigte, wie erfahren sie war, ihre Zunge spielte mit Amis Unterleib, wußte genau, wo die richtigen Stellen waren. Ami würde es nicht mehr lange aushalten. Bald vergaß sie sich selbst völlig und hörte auf, Makotos Muschi zu lecken. Sie gab sich ganz den in ihr anschwellenden Gefühlen hin. Es wurde immer schöner. Ein Gefühl, schöner als alles andere... „MAKOTO!!!“ In diesem Augenblick grub sich Makotos Zunge noch tiefer in Amis Muschi. Ein ganzer Schwall von Liebessäften füllte ihren Mund, so süß, so warm. Amis Erregung war so groß, daß auch Makoto sich nicht mehr zurückhalten konnte. Sie legte sich auf Ami und begann ihre Brüste zu kneten, drückte ihre Muschi an Amis Bauch und führte Amis Finger in ihre „Liebesgrotte“. Bald darauf erlebte sie den schönsten Orgasmus, den man sich nur vorstellen kann...

Erschöpft lagen die beiden Mädchen da. Sie schauten sich tief in die Augen, küßten und streichelten sich. „Ich hätte nie gedacht, daß das so schön sein kann,“ sagte Ami und küßte Makoto dabei auf den Mund. „Zu dritt ist es noch intensiver,“ sagte Makoto darauf und streichelte Ami durch die Haare. „Ich glaube, ich weiß was du meinst,“ sagte Ami, zog sich ihren Badeanzug an, blickte auf die nackte Makoto und fragte sie: „Wie wär´s, gehen wir zu Rei?“



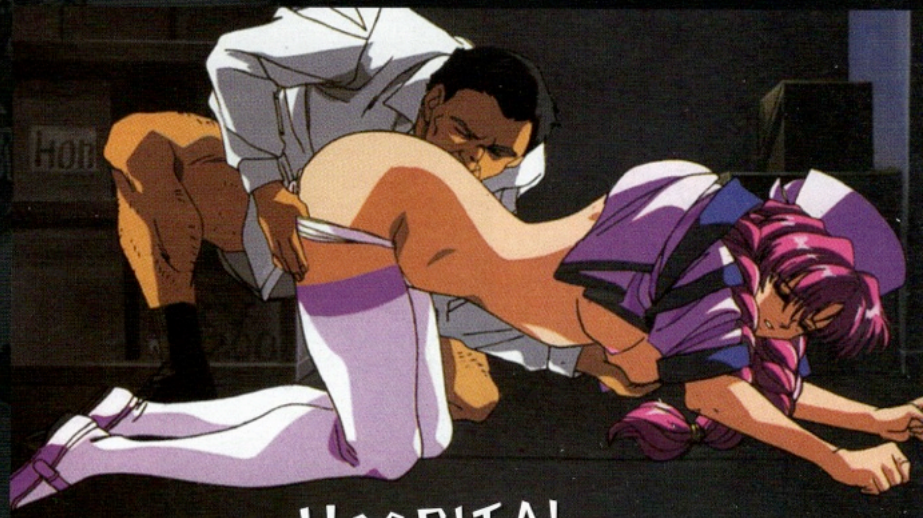


Entnommen dem Fan-Fiction-Sammelband 1, erhältlich für DM 4 plus 5 DM Versandkosten (25 ÖS und 35 ÖS VK) bei

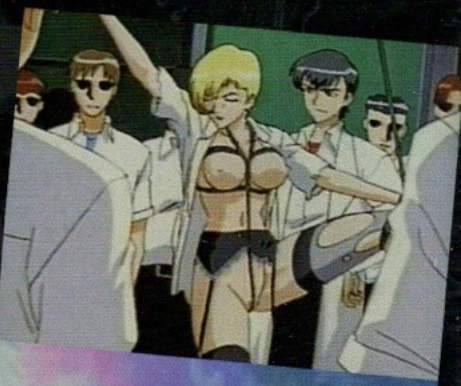
Gregor Wakounig
Gartengasse 1
A-9170 Ferlach
wakounig@carinthia.com

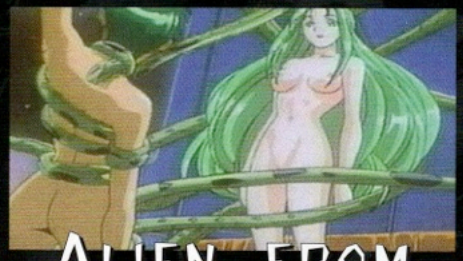
Band 1 erhält sowohl erotische als auch „jugendfreie“ Fan Fiction, ab Band 2 wird sowohl ein „jugendfreier“ Sammelband als auch ein spezieller Erotik-Fan-Fiction-Band zu haben sein.

NEXT WAVE ...



NONOMURA HOSPITAL





ALIEN FROM DARKNESS

KITE

18 OVA

GAKUEN SODOM

© Pink Pineapple

© Satoshi Urushihara.